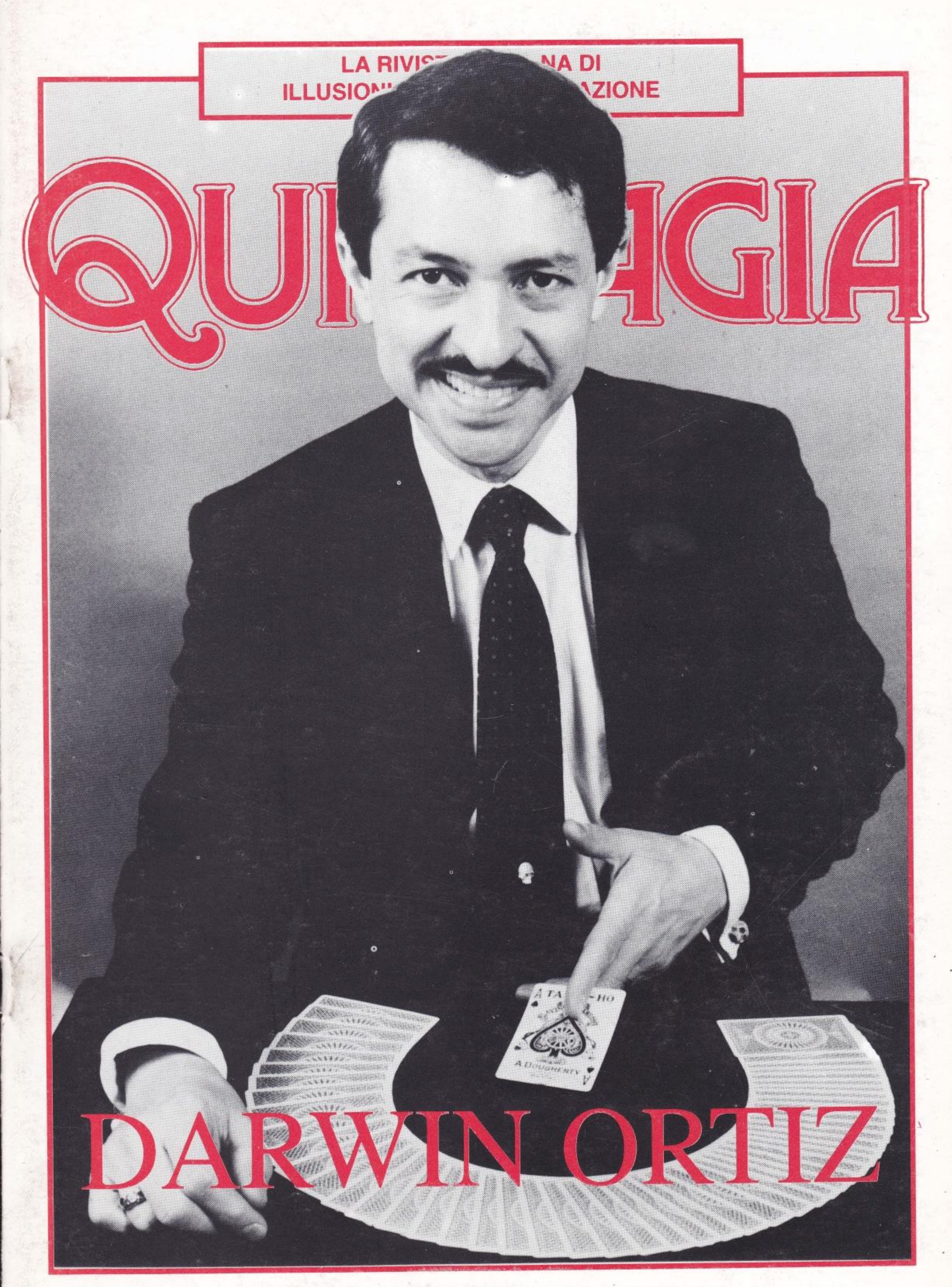


BIMESTRALE - ANNO VI - NUMERO 1 - GENNAIO/FEBBRAIO 1993

SOMMARIO

...TRA NOI

Comincia con un prestigioso personaggio copertina: DARWIN ORTIZ, il sesto anno di pubblicazione di QUI MAGIA, che in questo, nello stesso tempo, lungo e breve periodo di vita ha portato al mondo magico italiano le migliori firme nazionali ed internazionali ed ha contribuito alla affermazione della prestigiazione italiana nel mondo.
QUI MAGIA significa entrare in un palcoscenico internazionale per sempre maggiormente affermare quel "magic made in Italy", marchio di cui ci siamo fatti portatori.
In questo numero inoltre i risultati della prima edizione del CONCORSO PER I NUOVI AUTORI che ha visto vincitori, con il PRIMO PREMIO, MARCO DUCA e con il SECONDO, FABRIZIO BOTTINO, a cui sono stati inviati i premi previsti, rispettivamente i 7 VOLUMI del TARBELL e la RACCOLTA RILEGATA DI QUI MAGIA ANNI 1988/1989.
Ma il concorso continua, già in questo numero vi è la prima puntata ed altri prestigiosi premi sono stati messi in palio, tutti possono partecipare inviando, secondo le illustrate modalità, le loro magiche creazioni.
Altra rilevante novità, esordisce su queste pagine uno dei più acclamati Autori giapponesi: SHIGEO TAKAGI, un modo questo per iniziare un ponte con la cultura magica orientale e la nostra, anche in vista del prossimo CONGRESSO MONDIALE DELLA F.I.S.M. del 1994 che si svolgerà appunto a TOKIO.
Tra gli appuntamenti di questo tipo, da non perdere, il prossimo CONGRESSO INTERNAZIONALE di SAINT VINCENT, del prossimo maggio, sia pure in gran segreto (al momento attuale non si hanno notizie né sui partecipanti né sul programma) VICTOR BALLI e la sua equipe promettono mirabilie ed una manifestazione indimenticabile; conoscendoli non ne dubitiamo, per cui se non lo avete ancora fatto, PRENOTATEVI!
Sempre per la serie sorprese e per ringraziarvi di averci confermato, anche questo anno, là vostra fiducia abbonandovi, all'interno di questo numero l'effetto MAGNACARTA ed il relativo materiale per eseguirlo, che non mancherà di arricchire il vostro repertorio.
Il numero 2/93 è già in cantiere e quindi... ARRIVEDERCI ALLA PROSSIMA VOLTA.

TONY BINARELLI

SOMMARIO

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Coordinamento:
Fernando Riccardi

Comitato di Redazione:
Venda Dobrzensky
Francesco Duranti
Milan Holc
Remo Pannain
Fernando Riccardi

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 3322500306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
M. Angela Perin

Corrispondenti speciali:
Aldo Colombini
Lamberto Desideri
Aurelio Paviato

Hanno collaborato a questo numero:
(in ordine di apparizione)
A. PAVIATO, D. ORTIZ, T. BINARELLI, A COLOMBINI, G. P. ZELLI, F. RICCARDI, D. FERRU, A. MASSINI, P. HARRIS, F. GARCIA, R. PANNAIN, S. TAKAGI, V; MAGGI, V. BALLI, M. CASOTTI, F. CAPOMAZZA, L. DESIDERI

Fotografie ed illustrazioni:
Archivio Playmagic
L. Riccardi
L. Amendola
B. Oliviero

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Stampato da:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 - 44
00045 Genzano (RM)
Tel. 9396070

Fotocomposto da:
"Epos"
Via Fratelli Rosselli, 28/B
00045 Genzano (RM) Tel. 9363974

Ai sensi dell'art. 2°, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26.10.1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

COPYRIGHT 1987 - Marchio registrato in Italia ed all'Estero (Trade mark registered in Italy and abroad). Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione.

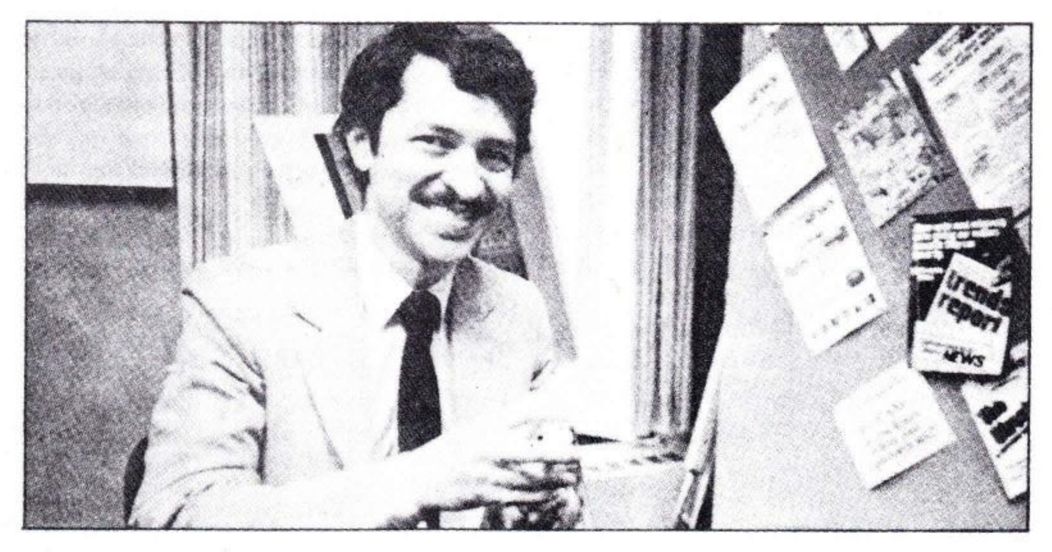
QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento

Autorizzazione del tribunale di Roma n.125/88 - 1 marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 88328610
Per conto di A.I.A.M. Roma

INTERVISTA A DARWIN ORTIZ

A. Paviato



DARWIN ORTIZ, il nostro personaggio copertina, uno degli attuali grandi cardician professionisti, ci dimostra, in questo faccia a faccia con AURELIO PAVIATO, come la chiave del successo, oggi come ieri, sia solo e soltanto la grande e puntigliosa preparazione tecnica. Che poi questa appaia o meno nella esibizione, può non essere fondamentale; certo è che i "miracoli" non accadono da soli, bisogna costruirseli un tassello dopo l'altro.

Puoi fare per i nostri lettori un breve riassunto della vita professionale?

Mi sono appassionato alle carte ed alle tecniche relative all'età di sette anni. A 23 anni mi resi conto che non sarei mai diventato bravo quanto avrei desiderato in questo settore a meno che non mi ci fossi dedicato a tempo pieno, cosi abbandonai la facoltà di legge per diventare Cardician professionista.

Lavoro come "close-up Magician", principalmente per convention aziendali e per università. Occasionalmente in feste private.

Lavoro anche in qualità di consulente per i Casinò negli Stati Uniti e nel mondo, in merito a come proteggere il gioco dai bari.

Ho scritto due libri di cartomagia per il mercato dei prestigiatori e due libri sul gioco per il pubblico profano.

Lavoro solo con carte e sono orgoglioso di poter dire che nella mia vita adulta non ho mai svolto quello che la maggior parte della gente chiamerebbe "un lavoro".

Pensi ci siano dello differenze tra i prestigiatori Europei e gli Americani? Se si quali e per quali ragioni?

Il concetto più tradizionale vuole che i prestigiatori Europei si distinguano nella magia da scena mentre gli Americani eccellono per il close-up, in particolare per la manipolazione di carte e monete.

La differenziazione tra cartomagia e close-up si è andata sempre più assottigliandosi nel tempo e sono certo che tra breve scomparirà. Questo è parzialmente dovuto al fatto che i prestigiatori Europei hanno avuto sempre più accesso alla bibliografia Statunitense. Ma anche perché gli Europei hanno saputo sviluppare un approccio tecnico nuovo ed indipendente.

ARTURO DE ASCANIO e LENNART GREEN sono due eccellenti artisti la cui tecnica è largamente indipendente dall'influenza americana.

Se nel passato i prestigiatori Americani hanno messo più enfasi sul fattore "Abilità di manipolazione", gli Europei hanno posto più enfasi nella "Teoria della magia".

Da parte mia vedo dei chiari segni di apprezzamento da parte degli Americani a favore della grande importanza di avere delle solide basi teoriche.

Penso che sia i prestigiatori Americani che gli Europei possono trarre grandi vantaggi dal poter accedere gli uni alle idee degli altri. Per questo è necessario che sia disponibile una maggiore bibliografia in diverse lingue.

A RICHARD VOLLMER, JUAN TAMARIZ e CHRISTIAN SCHERER va riconosciuto il merito di aver tradotto i più importanti libri Americani in Francese, Spagnolo e Tedesco, mentre gli Americani sono in debito verso TAMARIZ per aver pubblicato la versione inglese dei suoi libri editi da

"Editorial Frakson".
Allo stesso modo, la decisione di TONY BINARELLI di pubblicare un libro in lingua inglese è un passo in quella direzione che io spero sarà imitata da altri preminenti prestigiatori Europei.
Anche le cassette video giocano un ruolo sempre più importante in questo incrociarsi di idee, dal momento in cui trascendono più facilmente la barriera linguistica.

Il numero classico di 12/15 minuti non ha più una utilità professionale. Malgrado ciò questo è il tipo di spettacolo che viene richiesto per i concorsi. Non pensi che ciò non sia di aiuto per migliorare professionalmente la nostra disciplina?

Non posso esprimere un commento sulla magia da scena dal momento che sono un prestigiatore solo di close-up. Comunque, i concorsi di close-up sono in un certo senso lontani dalla realtà, non solamente nei limiti di tempo ma, principalmente, nelle condizioni di lavoro o nel tipo di numero che viene di solito premiato. I concorsi, come i congressi magici, non hanno nulla a che vedere con l'aspetto professionale di questa disciplina: sono gestiti da amatori per amatori e non mi aspetto che ciò cambi.

I circoli magici e le case magiche sono state di aiuto alla diffusione della magia, però hanno anche creato una generazione di prestigiatori senza una cultura.
Quali saranno, secondo te, le conseguenza di questo fatto?

Le Case Magiche danneggiano la magia promuovendo l'idea che la magia non è qualcosa che si impari, bensì qualcosa che si compra.
I circoli magici danneggiano la magia rendendo confusa ed indistinta la linea di separazione tra gli esecutori e gli appassionati (i cosiddetti "fans"-Ndt). Penso che questo sia il danno maggiore.
Molti soci dei circoli magici non sono né dei buoni né dei cattivi prestigiatori. Non sono per niente dei prestigiatori, sono invece amatori della prestigiazione.
Esistono altri settori nei quali gli amatori formano club ed organizzano incontri. Negli Stati Uniti i Fumetti, il Cinema dell'Orrore e la Fantascienza rappresentano tre esempi di ciò che desidero dire. Tuttavia in questi campi, gli appassionati non commettono mai l'errore di pensare che non ci sia differenza tra loro ed i loro idoli.
In un congresso di prestigiatori non esiste una chiara e netta separazione tra il prestigiatore che si sta esibendo in scena e i suoi fans che lo guardano dalla platea: i fans pensano loro stessi di essere prestigiatori, dopotutto questo è quello che sta scritto sulla loro tessera di iscrizione al club.
Fortunatamente il destino della magia sarà sempre nelle mani dei suoi migliori professionisti, non dei peggiori.

Cosa pensi del mentalismo e come pensi debba essere presentato?

Molti prestigiatori non apprezzano il mentalismo. A me piace molto. Lo stile delle mie esibizioni non mi permette di utilizzare molti effetti di mentalismo, ma mi diverte l'ingenuità di alcuni metodi ed il grande potenziale di una forte presentazione che offrono.
Ritengo che quei prestigiatori, ai quali non piace il mentalismo, vedono solo l'aspetto del "Rompicapo": questi sono immuni dalla presentazione.
Al pubblico piace il mentalismo e viene catturato dalle profonde implicazioni insite in ogni effetto.
I migliori mentalisti sanno come attivare l'immaginazione del pubblico per attirarli verso quelle implicazioni, anziché soffermarsi solamente sui dettagli dell'effetto che stanno presentando.
Questo è il modo in cui il mentalismo dovrebbe essere eseguito.

Chi ha avuto la maggiore influenza sul tuo sviluppo professionale?

Il primo è stato DEREK DINGLE che mi ha dimostrato che la cartomagía poteva essere molto visuale e mi ha anche insegnato che alcune cose molto sorprendenti potevano essere ottenute con la dovuta applicazione all'apprendimento della tecnica cartomagica. (Voglio dire un effetto che richiede molte mosse, a volte in rapida successione; altre volte un effetto con solo una o due mosse...).
Il secondo fu MICHAEL SKINNER che mi ha insegnato l'importanza di lavorare lentamente e mi ha mostrato come la cartomagia possa essere esteticamente piacevole e contemporaneamente sorprendente.
Tuttavia sento di poter dire che l'ascendente più forte sul mio tipo di magia l'hanno avuto i bari che ho conosciuto. Sono stati loro a farmi apprezzare l'importanza della naturalezza nel movimento, la propria motivazione per ogni mossa, e la forza della "Misdirection Naturale".
Mi hanno anche dato la propensione per quegli effetti che usano le carte nel modo per cui queste furono originariamente intese anziché ignorare la loro natura (per esempio, effetti di carte che si legano o presentazioni nelle quali si pretende che le carte siano delle persone).

Qual'è il tuo effetto favorito?

Non vi soprenderete di sentirmi dire che amo le routines di dimostrazione di gioco d'azzardo, e particolarmente quelle nelle quali si dimostra di riuscire a mantenere il controllo sull' intero mazzo di carte. Mi piacciono veramente molto anche le"Assemblee di Assi" tanto che ho ben tre differenti routines su questo tema nel mio repertorio.
Non ho mai capito perché alcuni prestigiatori critichino questo effetto. Ovviamente non hanno mai provato ad eseguirlo per un pubblico di profani.
Comunque l'esperienza mi ha insegnato che il solo effetto veramente forte nella cartomagia è quello in cui una carta si traspone in un luogo impossibile, per esempio la carta nel portafoglio e l'effetto di FRED KAPS della carta nella scatoletta. Ho in repertorio molti effetti che rientrano in questa categoria.

IL PERSONAGGIO

Di quale effetto vorresti liberarti, quale detesti di più?

Tempo fa non mi piaceva per niente l'effetto di "Acqua ed Olio", fino a che, pochi anni fa, ho sviluppato una presentazione che lo ha reso uno dei miei effetti di maggior gradimento.
Allo stesso modo ero convinto che il Gilbreath Principle non fosse di alcuna utilità pratica nella cartomagia. Poi DAVID utilizzando questo principio mi ha fatto ricredere ora eseguo sempre questo effetto.
Queste due esperienze mi hanno reso molto esitante nel condannare senza appello qualunque effetto. Tuttavia non gradisco quegli effetti che utilizzano attrezzi che, in modo ovvio, sono stati costruiti per un uso nello spettacolo; preferisco effetti che utilizzano oggetti dall'apparenza ordinaria, quindi del tutto familiari al pubblico.

Tre libri che porteresti con te su di un'isola deserta.

"The Expert At The Card Table" di S.W.ERDNASE; "Magic and Showmanship" di HENNING NELMS e "Hofzinser's Card Conjuring" di OTTOKAR FISCHER. Ho riletto svariate volte ognuno di questi libri, ma so che potrei ancora trarre dei benefici da ulteriori letture.
Molti libri contengono buoni giochi, ma i veri classici sono libri come questi che contengono una qualità di pensiero che traspare dagli effetti e che arricchiscono la tua capacità di comprendere nell'intero campo della magia.

Tre consigli per un giovane amatore che volesse diventare un professionista.

Primo, non fatelo a meno che non siate profondamente convinto che non potreste mai essere felici facendo qualunque altra cosa per vivere.
Potreste passare dei difficili momenti finanziari prima di consolidare la vostra posizione quale professionisti e, a volte, anche in seguito. Queste difficoltà saranno affrontate meglio con l'intima convinzione che state facendo la cosa che più desiderate al mondo.
Secondo, non legatevi con prestigiatori amatori. Lo si può fare una volta che avete consolidato la vostra posizione come professionista, se lo desiderate.
In ogni modo, mentre state cercando di diventare un professionista gli amatori potranno solamente darvi cattivi consigli, portarvi verso il tipo sbagliato di effetti ed incoraggiare una visione della prestigiazione che è sbagliata.
Terzo, prestate attenzione alla trappola del fare conferenze per prestigiatori. Le conferenze per prestigiatori possono esservi di aiuto nella fase di consolidamento quale professionista e possono sempre essere un arrotondamento una volta consolidati tali, tuttavia se ne diverrete troppo dipendenti come fonte di reddito, vi ritroverete ad essere un conferenziere professionista anziché un prestigiatore professionista, e si tratta di due cose radicalmente differenti.
Il giorno in cui comincerete ad inventare giochi, non perché siano dei buoni effetti magici, ma perché si possono vendere bene ad una conferenza, lì sarà il problema.

Qual'è la domanda che non ti è stata posta e che avresti invece voluto sentirti chiedere?

Domanda: che cosa è più importante, l'effetto o il metodo?

Risposta: ciò che la gente ricorda è l'effetto, ma si ricorderanno dell'effetto se questo apparirà totalmente impossibile. Per questa ragione il metodo è così importante. Solo un metodo che lasci il pubblico senza risposte, facendo sentire che nessuna spiegazione è possibile, renderà un effetto veramente memorabile.
Una forte presentazione è, per contro, necessaria sia per evocare le implicazioni emotive necessarie, sia per sottolineare l'impossibilità del metodo.
Supporre che uno possa esserlo più dell'altro significa fraintendere come funzioni la magia.

BIBLIOGRAFIA

DARWIN ORTIZ AT THE CARD TABLE
Autore:**DARWIN ORTIZ.Edito da Kaufman e Greenberg** -1988-163 pagine, numerosissime fotografie e disegni.

Questo libro è eccezionale come eccezionale è la personalità magica dell'Autore. Non si tratta di un comune libro di cartomagia ma piuttosto del prezioso frutto dell'esperienza e dell'inventiva di ORTIZ.
Non è certo un libro per principianti:per leggerlo e per eseguire i giuochi descritti occorre avere un'elevata esperienza. Ma l'aspetto più interessante, al di là delle difficoltà esecutive,è che tutte le tecniche sono finalizzate verso un effetto molto visuale ed efficace, sia per il pubblico che per gli stessi prestigiatori.
Questo è un punto molto importante e qualificante perchè troppo spesso vengono pubblicati o pubblicizzati giuochi di cartomagia che possono stupire solo i prestigiatori e non, come sarebbe la regola, i comuni spettatori. Questi ultimi anzi sono spesso annoiati da routines troppo lunghe e complicate, dietro le quali è facile intuire non il trucco ma l'esistenza di complesse manipolazioni.
Gli effetti proposti da ORTIZ,invece,sono sempre efficaci proprio perchè derivano dalla sua personale esperienza di professionista.Chi ha avuto l'opportunità di vederlo lavorare condividerà questa sensazione di immediatezza che egli trasmette in ogni suo giuoco.
Un libro, quindi, riservato ai cardicians più esperti e ad essi indispensabile per conoscere a fondo il pensiero di un grande maestro.
Per una più completa conoscenza dell'opera di questo autore ed esecutore vanno consultati anche i seguenti volumi:

GAMBLING SCAMS
Edito **da A LYLE STUART BOOK**

DARWIN ORTIZ ON CASINO' GAMBLING
Edito **da A LYLE STUART BOOK**

I MIRACOLI DI UN BARO

DARWIN ORTIZ

Effetto

Uno spettatore mescola le carte, mentre ad un secondo viene chiesto di tagliare il mazzo. L'esecutore riprende le carte e distribuisce due mani di Poker. Viene mostrato che nella sua mano ci sono i quattro assi. L'esecutore spiega che questo è stato possibile perché utilizza delle carte segnate. A prova della sua affermazione capovolge gli assi e mostra che i dorsi hanno cambiato il loro colore.

Esecuzione

1) Prendete quattro assi il cui dorso abbia colore differente dal mazzo che state usando e poneteli in grembo (in "lapping"): queste carte devono essere tenute con le facce verso l'alto, mentre il lato lungo delle carte deve essere parallelo al bordo del tavolo.
Date il mazzo ad uno spettatore affinché lo mescoli. Al termine chiedete ad un secondo spettatore di tagliare le carte. (La ragione per cui si chiede a due spettatori diversi di eseguire le due azioni è per sottolineare, implicitamente, la completa libertà di azione da parte del pubblico).
2) Riprendete il mazzo e distribuite due mani di poker: una per uno spettatore ed una per voi stessi. Le cinque carte dell'esecutore dovranno essere servite in modo da formare un mazzetto squadrato e ordinato quanto più possibile, il mazzetto inoltre verrà posizionato di fronte all'esecutore e vicino al bordo del tavolo.
Terminata la distribuzione delle carte, riprendete il mazzo da sopra con la mano destra e ponetelo da parte, alla vostra sinistra.
Nel fare ciò, la mano sinistra cade sul vostro grembo e prende gli assi, tenendolo in posizione di distribuzione (Dealing Position) con la faccia verso il basso. Questo mazzetto viene sollevato sino a portarlo appena al di sotto del bordo del tavolo dietro la mano di poker del prestigiatore (mantenete il mazzetto leggermente inclinato per evitare che lo si possa intravedere).
La mano destra raccoglie ora la mano di poker dell'esecutore portandola nella mano sinistra ovvero gli assi tenuti nella sinistra vengono "caricati" al di sotto della mano di poker. La mano destra mantiene dunque la presa da sopra sul mazzetto di nove carte: l'indice è piegato sopra il mazzetto, mentre le altre dita coprono il lato corto di fronte, evitando che si noti lo spessore del mazzetto.
3) Mentre la mano destra tiene il mazzetto come appena descritto, il pollice sinistro inizia a far scorrere le carte una ad una dalla cima del mazzetto. Così facendo si fanno scorrere quattro carte nella mano sinistra, dopo di che si pone il blocco di carte rimaste nella destra sulla carta tenuta nella sinistra; a questo punto il mignolo sinistro mantiene una separazione tra i due mazzetti (ci saranno quattro carte sotto la separazione e cinque sopra. I quattro assi saranno sopra la separazione).
L'azione apparente dovrà essere solo l'aver fatto scoprire quattro carte da mano a mano.
4) Ora lascerete cadere in grembo le quattro carte al di sotto del break. L'utilizzo del "MARLO SCREENING ACTION" permetterà di portare a termine l'operazione senza avere bisogno di alcuna particolare misdirection. L'esecuzione è la seguente: la mano sinistra poggia sul bordo del tavolo. Le carte vengono mosse avanti ed indietro dalla mano destra nell'azione apparente di squadrare il mazzetto in realtà tutte le carte vengono prima fatte scorrere verso il corpo ma solo le cinque carte al di sopra del break vengono riportate in avanti. Le altre sono trattenute in una specie di "Cop Palm" dalla mano sinistra. Quando il mazzetto superiore viene riportato in avanti, questo viene leggermente piegato sul dito indice sinistro. Nello stesso istante l'indice sinistro colpisce leggermente il mazzetto di quattro carte mentre le altre dita della sinistra allentano la loro presa permettendo alle carte di cadere sul grembo: l'azione delle due mani crea uno schermo che maschera completamente le azioni.
L'intera azione deve essere compiuta con un tocco molto leggero affinché nessuna mossa falsa tradisca l'azione.
Se eseguito correttamente, la mossa non potrà essere notata neppure da chi fissi insistentemente le vostre mani.
Non appena il mazzetto inferiore cade sulle ginocchia, il mazzetto superiore viene posto sul tavolo dalla mano destra (fate attenzione a non aprire le carte a nastro, per non mostrare i dorsi di diverso colore).
5) Riprendete il mazzo e stendetelo a nastro sul tavolo. Indicate diversi punti del mazzo, commentando che un baro esperto può servirsi le carte che desidera tanto dalla cima quanto dal fondo o dal centro, riuscendo a servirsi una mano vincente. Asserite che avete appena utilizzato questa tecnica per servirvi i quattro assi.

Mentre fate questa ultima affermazione, prendete la vostra mano di poker, giratela faccia in alto nella vostra mano sinistra e ponete i quattro assi in fila sul tavolo; non appena depositate sul tavolo l'ultimo asso, capovolgete la quarta carta che rimane nella sinistra senza mostrarla e riponetela sul mazzo: c'è sempre la possibilità che sia un asso del mazzo originale, e mostrare cinque assi rovinerebbe l'effetto.
6) Affermate che tutto questo non è poi così difficoltoso perché avete utilizzato carte segnate. Nel dire ciò capovolgete gli assi e stendete il mazzo di carte a nastro per sottolineare ulteriormente il contrasto dei dorsi

Commenti

1) Questo effetto può essere eseguito con un mazzo di carte preso a prestito. Se pensaste di utilizzare questa opzione, utilizzate il re invece degli assi. Altrimenti, poiché ogni asso di picche riporta la marca delle carte usate, potreste ritrovarvi a mostrare un poker di assi di carte Bycicle mentre state usando un mazzo di Tally-Ho.
2) Eseguendo l'effetto per prestigiatori può essere meglio evitare l'effetto del cambio di colore piuttosto che rivelare, indirettamente, il fatto che è stato eseguito uno scambio.
Comunque, operando per il pubblico profano, l'effetto di cambio di colore dovrebbe essere assolutamente utilizzato, in quanto accresce notevolmente l'impatto dell'effetto, ottenendo il massimo risultato possibile dalla tecnica utilizzata.

DO AS I DID

Effetto

Un esperimento di mentalismo nel corso del quale l'esecutore dimostra che egli ha precedentemente predetto una carta liberamente e casualmente scelta da uno spettatore.

Preparazione

Un ordinario mazzo di carte ordinato in SI-Stebbins o con un set-up similare e un "mazzo invisibile" (ovvero un mazzo tipo Brainwave nel quale le carte sono state accoppiate dorso a dorso anziché faccia a faccia).

Esecuzione

1)Introducete il mazzo di carte ordinato ed eseguite un falso miscuglio totale e tagliate (veramente) le carte.(Il "mazzo invisibile" si trova ancora nella vostra tasca).
Capovolgete il mazzo con la faccia in alto e tagliate ulteriormente le carte sottolineando il fatto (tra l'altro ovvio) che ad ogni taglio cambiano la carta in fondo e in cima del mazzo.
Date il mazzo allo spettatore affinché egli stesso lo tagli così come voi avete appena dimostrato. Fategli ripetere questa azione ancora un paio di volte così che questa semplice procedura sia ben chiara nella mente del vostro pubblico: sottolineate ulteriormente che ad ogni taglio la carta di cima e di fondo variano in modo assolutamente casuale.
2) Chiedete alla spettatore di portare il mazzo sotto il tavolo, tenendolo sempre con la faccia verso l'alto. Chiedetegli ancora una volta di tagliare le carte. Ricordategli che può tagliare nel punto che desidera; vicino alla cima del mazzo, verso la metà o vicino al fondo. Fatto ciò chiedetegli di prendere o la carta in cima o quella di fondo, a suo piacimento, capovolgere questa carta e inserirla nel centro del mazzo. Fatto questo, squadri le carte.
3) Dopo che lo spettatore ha portato a termine le vostre istruzioni, chiedetegli di restituirvi le carte. Lui ve le renderà, ovviamente con la faccia verso l'alto e, vedendo la carta di fondo, ora voi conoscete già quale sia la carta che è stata capovolta nel mezzo del mazzo.
Spiegate che prima dell'inizio della vostra ispezione voi avete preso un mazzo di carte differente ed avete capovolta una carta nel mezzo seguendo la stessa procedura ora usata dallo spettatore, per cui voi stessi non conoscete quale carta avete capovolto
Prendete il "mazzo invisibile" che avete in tasca. Estraetelo dalla scatoletta e apritelo sino a raggiungere la carta posta faccia in giù.
E' ovvio che voi abbiate aperto l'astuccio del "mazzo invisibile" in modo che la carta che voi ora conoscete essere quella dello spettatore, si sia posizionata con il dorso in alto. Rimuovete la carta dal mazzo e depositatela faccia in giù sul tavolo.
Ritirate il "mazzo invisibile".
4) Prendete il mazzo originale (quello usato dallo spettatore) e stendetelo a nastro sul tavolo. (non preoccupatevi del fatto che si potrebbero vedere le carte ordinate. Se steste lavorando per profani non lo noterebbero assolutamente).
Rimuovete la carta posta faccia in giù dallo stesso spettatore e ponetela in fianco a quella da voi estratta dal "mazzo invisibile". Raccogliete le carte stese a nastro, uguagliate il mazzo e ponetelo da parte.
Capovolgete le due carte contemporaneamente come finale.

Commenti

Chi avesse una mente analitica, dovrebbe già avere notato che questa routine offre diversi vantaggi rispetto l'esecuzione che ordinariamente viene adottata nell'uso del Brainwave o del "mazzo invisibile": a) esiste una logica razionale per avere fatto una previsione capovolgendo una carta in un mazzo anziché, per esempio, scriverla su di un pezzo di carta; b) la carta di predizione è presa dal mazzo ed isolata prima che la carta scelta venga mostrata, ovvero prima che l'esecutore "possa conoscere" quale carta sia stata scelta; c) la costruzione della routine non focalizza mai l'attenzione sul mazzo di carte truccato. Alla fine dell'effetto il mazzo truccato è fuori dalla vista e dimenticato dal pubblico.
Chiunque volesse esaminare le carte, verrebbe esaminato il mazzo usato dallo spettatore, il che può esser fatto senza alcun problema dopo che sia stato eseguito un breve miscuglio per distruggere qualunque traccia del set-up iniziale.

LA NUOVA MAGNACARTA

T. BINARELLI

La MAGNACARTA, è un effetto, erroneamente sottovalutato e pur venduto nelle italiche fiere magiche è sempre stato considerato,almeno nei nostri confini una pura e semplice gag. In realtà tale è, ma con una dovuta presentazione può occupare un suo preciso spazio di successo nel repertorio dell'uomo del close up.
A sottolineare la sua importanza bastera' ricordare che faceva parte dell'abituale repertorio del grande FRED KAPS che riusciva a farne una pièce magico/ironica di grande effetto e conseguentemente di successo.
La versione che vi proponiamo è aggiornata e consente un maggior numero di "trasformazioni",la doppia presentazione mette una freccia in più nel repertorio e la realizzazione, con una diversa carta gigante in finale ne consente la ripetitivita' immediata anche davanti allo stesso pubblico.
IL BONUS, ovvero il suo uso nella presentazione de "La carta nel portafoglio" aumentano l'impatto di questo effetto aggiungendo i seguenti tre elementi: SUSPENCE, FALSO ERRORE, SORPRESA FINALE.

Effetto nr. 1 *La Predizione.*
L'esecutore mostra al pubblico un piccolo portafoglio verde in vinile, che contiene una sola carta che mostra il dorso, lascia il tutto sul tavolo ed informa gli spettatori che uno solo di loro non potrà che scegliere la carta predetta. Sventaglia un mazzo di carte, invita uno spettatore a sceglierne una ed a trattenerla. Trionfante il mago estrae la carta dal piccolo portafoglio e la mostra a tutti, purtroppo non è quella scelta, si propone di rimediare ed infatti in un rapido crescendo, tra le sue mani, la carta si trasforma, ben OTTO VOLTE, cambiando anche di dimensione fino a diventare una carta SUPER JUMBO (25 x 35 cm) esattamente corrispondente alla carta scelta dallo spettatore.

Occorrente
la MAGNA CARTA fornitavi con questa spiegazione.

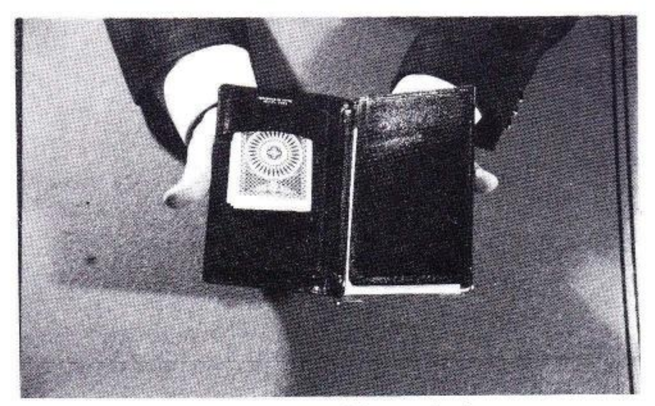
Esecuzione
1) Forzate, con il metodo che preferite, il 10 di quadri, non dopo aver mostrato il portafoglio che contiene la "Magnacarta" corrispondente, lasciatelo sul tavolo.
2) Prendete la "Magnacarta" estraetela dal suo astuccio e mostrate la faccia 2 di PICCHE, ovviamente non sarà la carta scelta, aprite ancora mostrando il 5 di PICCHE, ancora un errore,proseguite con il 7 di CUORI, aprite ribaltando completamente le due facciate su loro stesse e coprendo il punto della faccia "5/6",mostrerete un 4 di picche,girate coprendo il punto del "2/3" e mostrerete un ASSO, girate ancora coprendo lo spazio bianco e mostrerete un SEI, girate ancora coprendo il bianco e mostrerete un TRE.
3) In realtà in questi passaggi state operando come nel famoso gioco:" LA CARTA CHE CAMBIA I PUNTI", il pubblico sarà sempre più sorridente, aprite l'ultima facciata della carta mostrando la versione JUMBO della carta scelta.

Effetto nr. 2 *La Scommessa*
Scommetete con gli spettatori che riuscirete ad accontentare OTTO persone con una sola carta, anche in questo caso mettete il portafoglio sul tavolo e fate scegliere otto carte ad altrettanti spettatori, lasciando a ciascuno la sua carta in mano. Estraete la "MAGNACARTA" e mostrare, come prima ,le sue otto trasformazioni, avrete vinto la vostra scommessa.

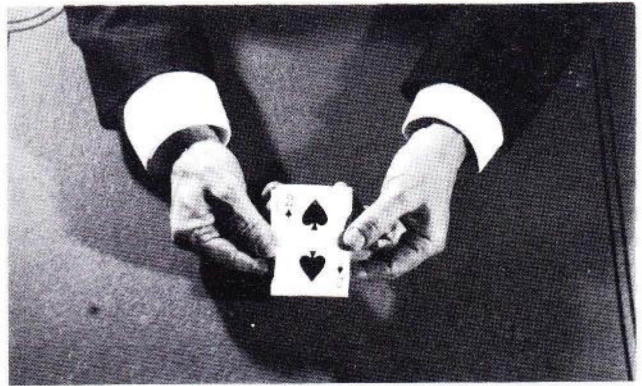
Esecuzione
1) Forzate, con i metodi che preferite ,le seguenti otto carte ad altrettanti spettatori:5 di PICCHE, 7 di CUORI, 4 di PICCHE, ASSO di PICCHE,6 di PICCHE, 3 di PICCHE ed il 10 di QUADRI.
2)Procedete come nell'effetto precedentemente descritto.

BONUS effetto nr. 3 *La carta nel Portafoglio*
Presentazione ed esecuzione. Mettete nel vostro portafoglio la "MAGNACARTA", forzate allo spettatore il 10 di QUADRI, fatelo controfirmare e rimescolatela nel mazzo, dando quest'ultimo allo spettatore per un ulteriore miscuglio.
Nel frattempo informate gli altri spettatori che nel vostro portafoglio vi è una carta predizione per quanto fatto dallo spettatore, andate a prendere il portafoglio,con la carta impalmata ed inseritela, estraete il portafoglio e mettetelo aperto sul tavolo, mostrando cosi il dorso della "MAGNACARTA", ed effettuate le già descritte manovre per dimostrare le sue trasformazioni, fino ovviamente ad arrivare alla faccia JUMBO che corrisponde a quella scelta e firmata dallo spettatore. Godetevi gli applausi il pubblico penserà che l'effetto è concluso e sorriderà per essere stato preso garbatamente in giro.A questo punto annunciate:"....la sua *carta è anch'essa scomparsa dal mazzo, stendete il mazzo a nastro e dopo un attimo di ricerca, aprite la parte più segreta del vostro portafoglio ed estraetene la carta scelta e firmata dallo spettatore ...!".* Avrete cosi aggiunto a questo la serie dei già citati elementi ma sopratutto avrete creato un momento di misdirection psicologica a copertura dell'impalmaggio e dell'inserimento della carta nel portafogli.

L'OMAGGIO 1993



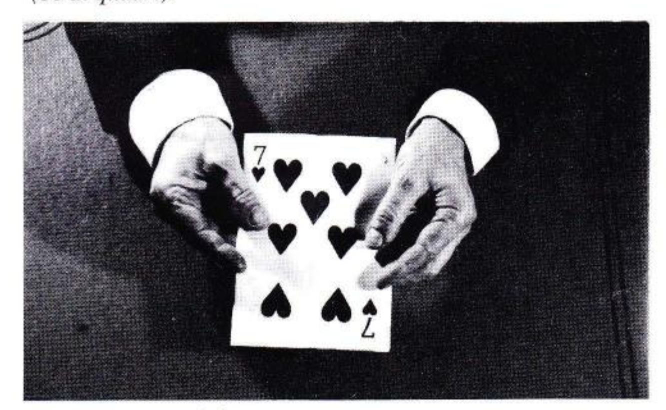
1) Estraete la MAGNACARTA dal portafoglio.



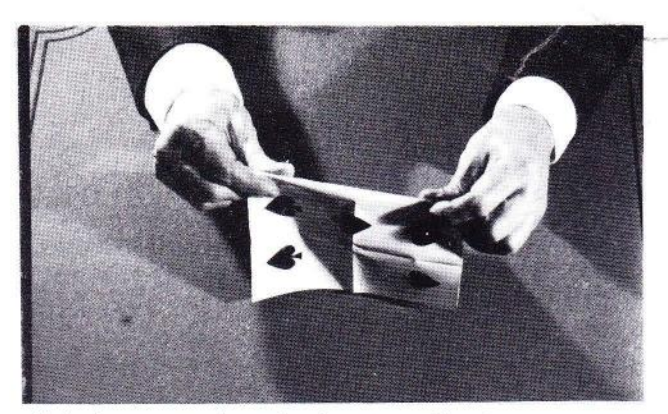
2) Mostratene la faccia, non sarà quella che avrete forzato (10 di quadri).



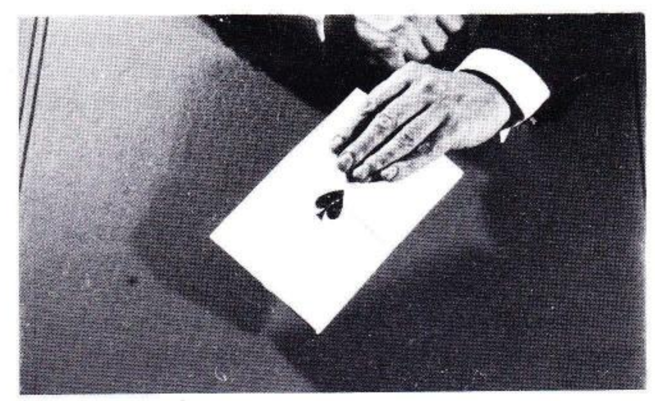
3) Apritela al centro mostrando il 5.



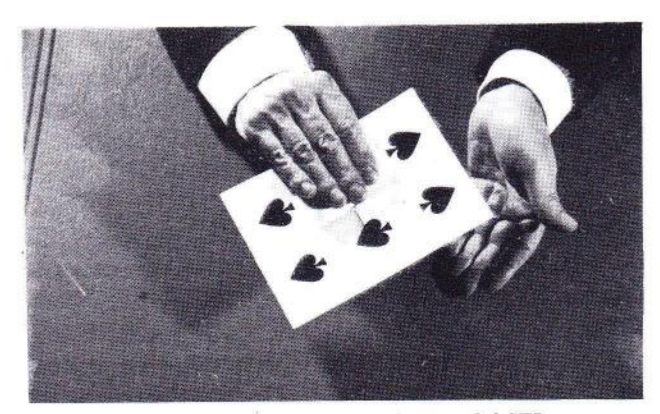
4) Aprite e sarà il 7.



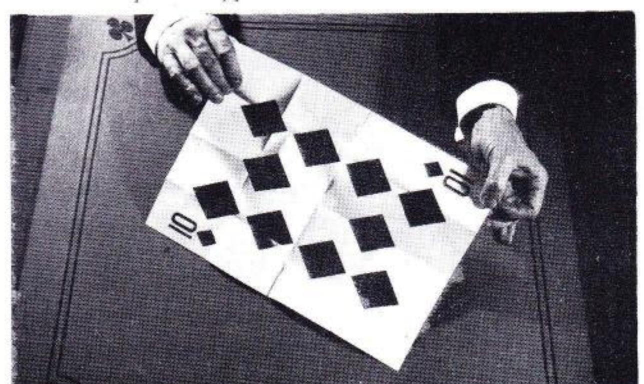
5) Aprite ancora, piegando sù se stessa al centro.



6) e come nella classica "CARTA CAMBIO PUNTI", potrete mostrare coprendo opportunamente l'ASSO.



7) e poi in sequenza, il QUATTRO, il TRE ed il SEI.



8) a questo punto aprite tutto ed apparirà il 10 DI QUADRI.

GALACTICA

A. COLOMBINI

Basata sul BLACK HOLE (e PORTABLE HOLE) di DAVID ROTH, la mia routine è stata per anni un punto di forza delle mie conferenze. E' una sorta di "gioco" dei bussolotti' con buchi neri e monete.

Effetto

L'artista mette sul tavolo tre buchi neri (tre dischi di feltro nero) Una moneta sparisce e riappare sotto ai dischi. Poi le monete sono tre. Compiono alcuni passaggi e alla fine, sotto ai dischi, appaiono tre monete giganti!

Occorrente

(a) Tre dischi di feltro nero del diametro di circa 13/14 cm
(b) Tre monete uguali (ti consiglio i mezzi dollari americani).
(c) Tre monete giganti (le mie sono un mezzo dollaro, 5 marchi tedeschi e una moneta cinese, hanno un diametro di circa 1O cm)
(d) Un tappeto da close-up, abbastanza grande.

Preparazione

(1) Inserisci le tre monete giganti sotto al tappeto, lasciandole leggermente sporgenti, verso di te.
(2) Una moneta all'inizio è impalmata nella destra.
3) Nella mano sinistra hai una moneta, sulle dita, coperta dai tre buchi neri. (4) La terza moneta è in tasca.

Nota
Tutte le figure sono prese dal tuo punto di vista.

Esecuzione

Infila il pollice destro sotto al buco nero superiore e lasciale a destra sul tavolo, nello stesso tempo abbandona la moneta impalmata sotto.

Prendi il secondo disco nella mano destra, mostra i due dischi nei due lati e lasciali poi sul tavolo, caricando la moneta impalmata nella sinistra sotto al disco a sinistra, (figura 1).

La mano destra mostra la moneta, estraendola dalla tasca, finge di passarla nella sinistra, ma la trattiene nella destra (falso deposito). Apri poi la sinistra per mostrare la sparizione della moneta. Solleva il disco a sinistra mostrando la moneta sul tappeto. Passa il disco nella destra, direttamente sulla moneta.

Rimetti il disco sul tavolo, spostato in avanti, caricando la moneta impalmata (figura 2).

Ripeti il falso deposito Apri la sinistra vuota e alza il disco a destra, passandola nella mano destra sulla moneta impalmata, mostrando la moneta sul tavolo.
Rimetti il disco a destra, in avanti, lasciando la moneta sotto (figura 3).

La mano sinistra solleva leggermente il disco centrale per mostrarlo "vuoto" (?) La destra apparentemente raccoglie la moneta che si trova direttamente dietro al disco, ma in realtà il pollice destro la lancia con un colpo secco sotto al disco, che viene rimesso sul tavolo dalla sinistra (figura 4). E' questo il KICK MOVE di LARRY JENNINGS.

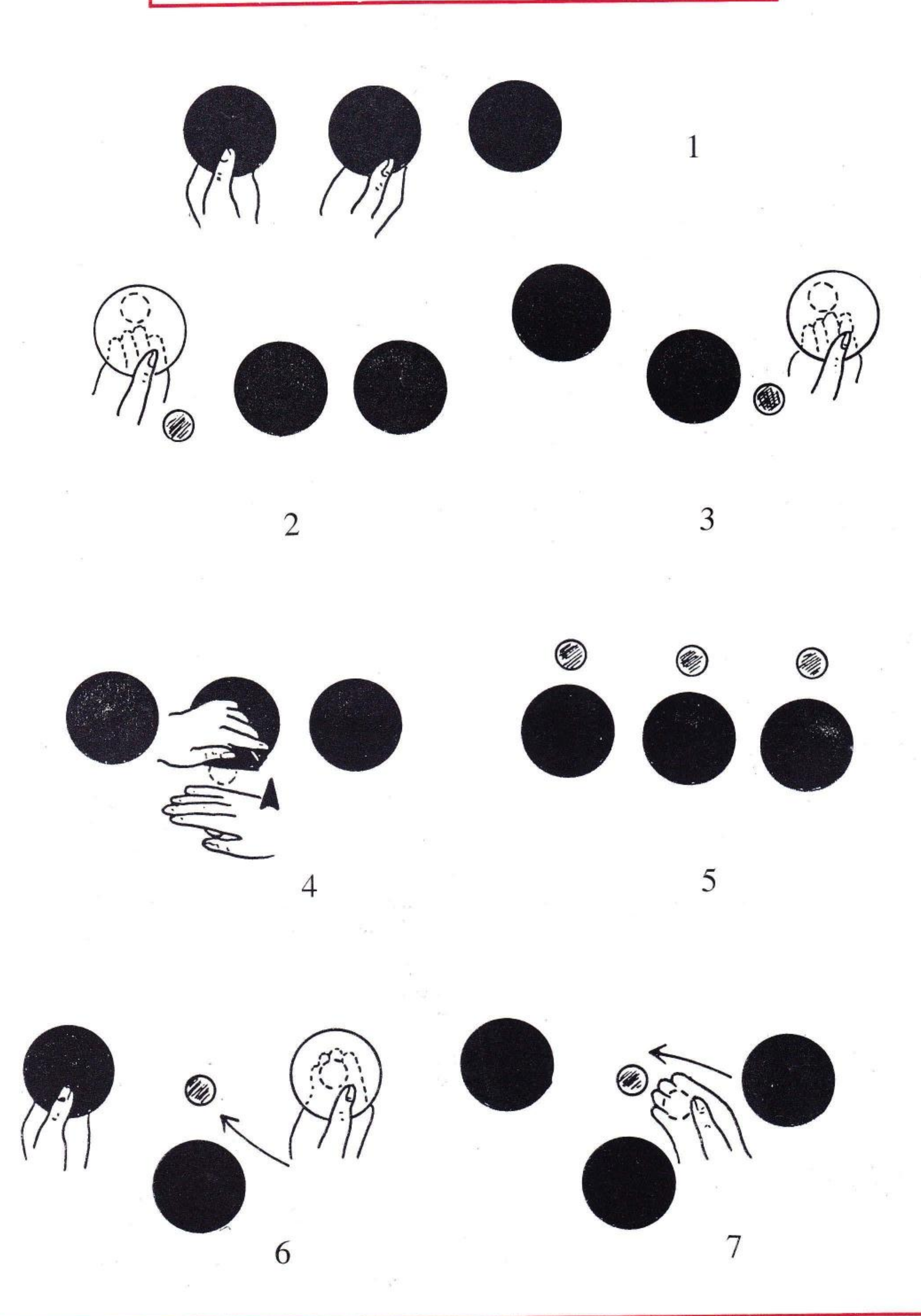
La destra apparentemente mette la moneta nella sinistra, la quale si chiude come prima, poi si riapre per mostrare la sparizione (volendo fai sparire la moneta direttamente nella mano destra).

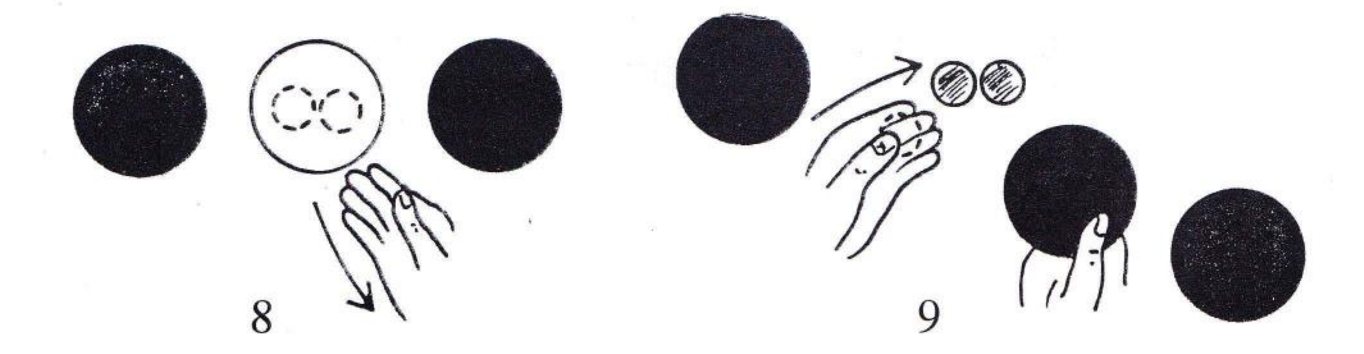
La mano destra solleva poi il disco centrale per mostrare la moneta. Sposta gli altri due dischi per mostrare altre due monete (figura 5).

Raccogli con le due mani i dischi a destra e a sinistra Le mani sono a palme in alto. La destra copre la moneta a destra e il dorso delle dita è direttamente in contatto con la moneta (figura 6).

La mano sinistra copre subito dopo (ma non nello stesso tempo) la moneta a sinistra Nello stesso tempo la destra lascia il disco sul tavolo e fa scivolare la moneta verso il centro, ossia verso la moneta centrale, con le dita (il dorso, per essere precisi) e la destra finisce la sua corsa indicando la moneta centrale (figura 7).

La mano sinistra pone poi il disco centrale sulle due monete


CLOSE-UP
1
2
3
4
5
6
7



(quella visibile e l'altra sotto alla mano destra). La destra si sposta e abbandona la moneta sotto al disco, (figura 8).

Solleva il disco a destra mostrando che la moneta è sparita e colloca il disco sul bordo del tavolo, direttamente sopra alla moneta gigante di destra.

La mano sinistra solleva il disco a sinistra, mostrando ancora la moneta, nello stesso tempo la destra solleva il disco centrale mostrando due monete.

Contemporaneamente, la sinistra sfila la moneta (come ha fatto prima la destra) lasciando il disco a sinistra e indicando le due monete centrali (figura 9).

La destra copre le due monete e la sinistra lascia la sua sotto (nel centro ora hai tre monete).

Alza il disco a sinistra la sparizione è avvenuta. Lascia il disco di feltro sulla moneta gigante, a sinistra. Sposta il disco centrale per mostrare tre monete. Anche questo disco è posto sulla moneta gigante, nel centro.

Le due mani si portano sui dischi estremi, pollice sopra, le altre dita sotto. Segretamente, con le dita, sfila le monete, sollevando apparentemente soltanto i dischi neri (figura 10).

Metti i dischi (e le monete) a sinistra e a destra, sul tappeto. Lascia le tre monete visibili attorno ai dischi, come mostra la figura 11 (le monete sono a circa 2 cm dal feltro).

La mano destra mette la moneta di destra sulla palma sinistra. Colloca poi la seconda moneta sulle dita della sinistra (figura 12).

La mano destra apparentemente raccoglie la terza moneta, ma in realtà, la lancia sotto al disco con il pollice (ricordi il KICK MOVE?), (figura 13).

La mano destra, come se avesse la moneta, si porta sulla sinistra. Finge di abbandonare la moneta. La sinistra si chiude e la moneta che si trova sulle dita, viene a cadere sulla moneta che hai nel palmo e producendo un "clink", il quale crea l'illusione dell'abbandono reale di una moneta.

Un istante dopo, apri la sinistra: due monete. Solleva il disco centrale e mostra la moneta.

Rimetti il disco sul tappeto e le due monete della sinistra come nella figura 14 (il disco copre la moneta appena apparsa).

La destra prende la moneta di destra e finge di passarla nella sinistra, in realtà la trattiene nell'impalmaggio classico. Quindi sempre con la mano destra, fingi di raccogliere la moneta a sinistra. In realtà, la lanci sotto al disco con il pollice. Immediatamente, la destra si gira palma in alto e mostra la moneta impalmata (figura 15).

Apri la sinistra e la moneta è sparita, Falso deposito della moneta visibile nella sinistra e conseguente impalmaggio nella destra Solleva il disco con la mano destra e mostra due monete.

Rimetti il disco sulle due monete e nello stesso tempo aggiungi quella impalmata (attenzione a non farle parlare!).

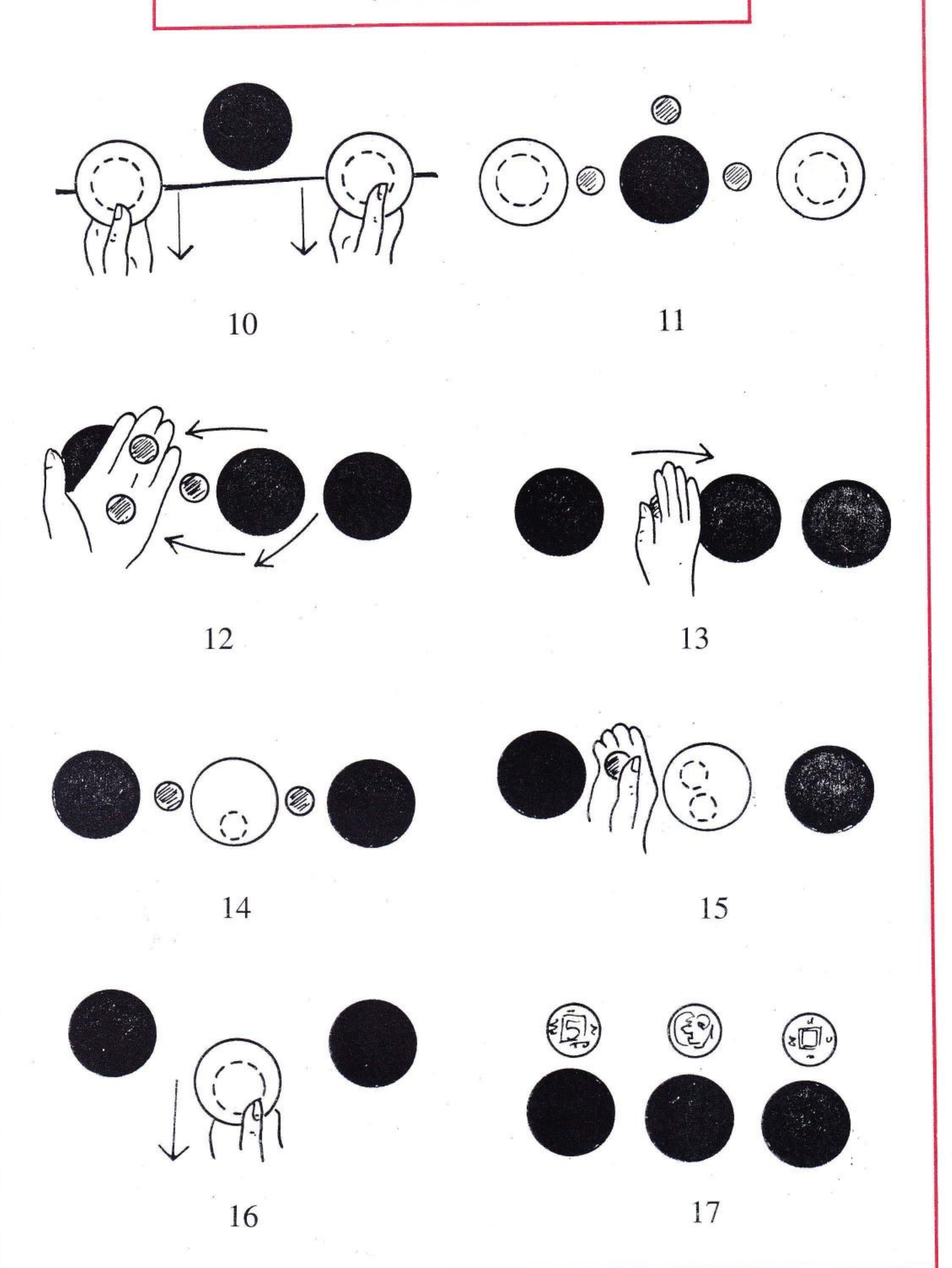
Apri la sinistra per mostrare la sparizione della moneta. Solleva il disco (tre monete) e passalo nella moneta gigante centrale.

Mentre la sinistra raccoglie le tre monete e le fa vedere con la mano ben alta, la destra asporta segretamente la moneta centrale nell'azione di prendere il disco (figura 16).

Poni il disco nel centro (con la moneta sotto). Pausa!

Sposta i tre buchi neri per mostrare le tre monete giganti (figura 17).

Ti assicuro che la parte finale stende non solo il pubblico ma anche i maghi! Buon lavoro!!!


CLOSE-UP
10
11
12
13
14
15
16
17

UN LIBRO E' MEGLIO



T. BINARELLI - G.P. .ZELLI

L'editoria magica, americana soprattutto, seguita a sfornare, da un mese all'altro una quantità di volumi che anche per il più appassionato bibliofilo è impossibile collezionare e leggere e per l'impegno di tempo e per quello economico che ne deriva.

E' quindi evidente che il colto appassionato deve saper scegliere, in questa vasta produzione, quelli che sono i titoli che maggiormente lo interessano a seconda della propria personale specializzazione e/o passione, anche perché questa produzione è estremamente settorizzata a seconda delle tendenze e delle scelte dell'autore.

E' proprio per sopperire a queste esigenze di scelta che QUI MAGIA, ogni bimestre propone i titoli migliori del periodo, indicando anche a chi gli stessi possono risultare interessanti o indispensabili.

Malgrado questa settorizzazione della produzione, saltuariamente, vengono editi libri che invece sono assolutamente utili a tutti coloro che si interessano di prestigiazione indipendentemente dal settore di competenza, ed è questo il caso di:

THAYER Quality Magic
Catalog Instructions Sheets
Compiled by GLENN GRAVAT.

4 volumi, indivisibili, di circa 330 pagine cadauno che ripropongono, come chiaramente illustrato nel titolo, tutte le istruzioni per l'uso e l'esecuzione degli effetti prodotti e distribuiti dalla casa magica THAYER, che nella prima metà di questo secolo, si affermò come la più importante e fornita casa magica americana e mondiale.

In questi volumi sono quindi descritti oltre 800 diversi effetti di tutti i generi della prestigiazione, dal close-up alla grande illusione e rappresentano quindi una vera e propria enciclopedia di immediata e facile consultazione e studio grazie al dettagliatissimo indice che conclude il quarto volume.

Qualcuno potrebbe ritenere che essendo datato tra gli anni 20 e 30 i contenuti siano ormai superati e non più attuali; in realtà, la consultazione di questi volumi ci ha confermato che la creatività magica, salvo poche eccezioni, è rimasta ferma a questa prima metà del nostro secolo, per cui gli effetti descritti sono quelli che ancora oggi riempiono le pagine dei cataloghi ed affollano i banchi delle fiere magiche e talvolta passano per l'ultima novità del momento.

Per cui il possesso di questi quattro volumi è indispensabile per tutti perché assolvono ai seguenti compiti:

* mettere a disposizione del lettore una quantità di effetti, altrimenti e non sempre, reperibili su una quantità di libri molto più ampia.
* consentirgli di sapere prima, quando attratto da una sapiente pubblicità, quale sarà l'effetto che gli arriverà a casa.
* avere a disposizione delle chiare istruzioni di un effetto acquistato, anziché quelle lacunose e talvolta inesistenti offerte dalla maggioranza delle case magiche odierne.
* poter costruire da sòlo molti degli effetti illustrati, con un risparmio economico tutt'altro che irrilevante.

Una serie di volumi quindi che non soltanto vi consentiranno di molto tempo di buona lettura ma che sono anche in grado di arricchire il vostro repertorio, indipendentemente dal settore operativo.

MAGIC WITH CREDIT CARDS
Autore **JERRY MENTZER**

Le carte di credito hanno, anche in Italia, attualmente un vasta diffusione è peraltro facile reperirle presso il pubblico, sopratutto quello delle convention, e poiché ognuna di esse è unica, irriproducibile e rappresenta del denaro gli effetti possibili con questo oggetto comune sono sicuramente di grande presa. L'Autore, titolare di una casa magica ed autore/editore di molti volumi, esamina, nelle 80 pagine, tutta una serie di effetti, da close up e da sala che non mancheranno di interessare i professionisti che a questo genere si dedicano.

Quindi un altro volume pratico da cui trarre subito quella routine più adatta al proprio stile e capace di arricchire il proprio repertorio.

CONJURORS'MECHANICAL SECRETS
Autore:**S.H.SHARPE.Edito da Broecker e Reynold-1992-137 pag.,198 illustrazioni.**

Questo quarto ed ultimo libro di SHARPE chiude quella che inizialmente doveva essere una trilogia (Psycological Secrets, Optical Secrets, Hydraulic and Pneumatic Secrets), divenuta adesso una tetralogia grazie all'impegno di C. REYNOLD che ha curato la stesura degli appunti lasciati dall'Autore dopo la sua scomparsa.

Al pari degli altri tre, anche questo volume è fondamentale per la conoscenza di tutti quei principi meccanici sui quali si fonda la gran parte degli effetti magici. Le applicazioni di questi principi sono innumerevoli, dalle grandi illusioni alle scatole per scambi e produzioni sino ad arrivare alla micromagia e alla cartomagia.

Riunendo per capitoli i vari principi meccanici, l'Autore ci dimostra (se ve ne fosse bisogno) come effetti completamente diversi si basano sull'utilizzazione dello stesso meccanismo. Come gli altri libri di SHARPE anche questo è formativo più che informativo. Pregio raro nella panoramica dell'editoria magica.

La veste grafica è come sempre lussuosa e le illustrazioni sono molto esaurienti

The compleat INVOCATION di Kaufman e Greenberg

Un altra opera monumentale in 3 volumi, per un totale di oltre 2000 pagine, con una quantità di effetti ed articoli incontabile in quanto è la riproduzione della raccolta completa della rivista INVOCATION, tutta dedicata al mentalismo ed alla magia bizzarra, cui hanno collaborato i maggiori esecutori e creativi di questo importante settore della prestigiazione, che oggi sta riscuotendo, e non solo in America, un grande interesse di pubblico.

Per gli addetti ai lavori quindi, che non hanno, a suo tempo, col-

lezionato i numeri di questa rivista, (ormai fuori produzione) un modo di trovare raccolti in volume tutti i numeri, ed aggiornare il proprio repertorio con effetti inusuali e poco noti e quindi dare al proprio spettacolo ed alla propria personalità una caratterizzazione originale.

Sempre nel settore del mentalismo da segnalare:.

THE BUDDA and THE TEDDY BEAR
Mental wonders for the Real World
Autore: **Rudy T.Hunter**

L'Autore, un mentalista professionista, ha descritto, nelle 40 pagine di questo libro di grande formato, con rilegatura a spirale, 13 routines tratte dal proprio personale repertorio, in qualche caso originali in qualche altro adattamento di routines classiche, ma comunque tutte interessanti ed efficaci, proprio perché collaudate sul pubblico da anni di lavoro e di pratica.
Un volume quindi che consentirà agli appassionati del settore di rinnovare ed ampliare il proprio repertorio con effetti di sicura presa ed efficacia.

NUOVI " PENSIERI " SULLA CARTOMAGIA.
Autore: **CLAUDIO FACILLA**
EDIZIONI MAGICO EFFETTO.

Riteniamo che per recensire questo libro di 102 pagine, il modo più corretto ed esplicativo sia di riproporre la sua prefazione curata da quel "Maestro" dell'argomento che è LAMBERTO DESIDERI:
"CLAUDIO FACILLA, giovane appassionato di cartomagia, si presenta ai lettori di prestigiazione con questo secondo libro, proseguendo un discorso iniziato sulle pagine di Magia Moderna, dove si è imposto nel desolante panorama di nuovi "autori" con competenza, sia storica che tecnica, e con idee fresche e moderne che, pur tenendo conto del patrimonio tradizionale al quale si sente legato, ne vivacizzano gli aspetti oramai poco adeguati al presente.
In questi suoi nuovi "pensieri" sulla cartomagia vengono sviscerati effetti già noti e modificati e accorgimenti nuovi che debbono far pensare anche il lettore.
Questo non è un libro per principianti ma per chi vuole studiare, apprendere e progredire.

E per concludere due libri di Autori italiani, già noti ai nostri lettori e che meritano di essere letti, dagli appassionati di cartomagia, per scoprire nuovi capaci Autori nazionali:

GIOCHI CON CARTE GIGANTI
Autore: **MARIO ALTOBELLI.**

Edito da **Ed. Magiche C. Piccoli - 1992, Pag.24, 42 fotografie.**

E' un grande piacere leggere queste pagine scritte con tanta sapienza dall'amico MARIO. La quarantennale affettuosa amicizia che mi lega a lui non influenza il sereno giudizio su questo prezioso libro sulle carte giganti che non dovrebbe mancare nella biblioteca di ogni prestigiatore.
I giuochi che egli ci propone sono solo alcuni del suo vastissimo repertorio, molti originali ed altri modificati con intelligente sapienza. Non si tratta di un ennesimo libro di cartomagia: i giuochi con le carte giganti, adatti a spettacoli di scena o di sala, hanno una loro tecnologia ed una filosofia ben diversa dai giuochi di carte da eseguire al tavolo.
MARIO ALTOBELLI, cultore da sempre di questi giuochi, ne ha sottolineato (con la chiarezza espositiva che gli è propria) lo spirito della presentazione e dell'esecuzione.
Le fotografie sono chiarissime e la veste tipografica elegante, come in tutte le opere pubblicate da DON PICCOLI.
L'autore mi ha confidato che ha pronto un secondo ed ancor più interessante volume sull'argomento. Non ci resta che attendere la pubblicazione di quello che sarà un altro gioiello della letteratura magica italiana.

CLAUDIO PIZZUTI IN CLOSE UP
Autore: **CLAUDIO PIZZUTI** Edito dallo stesso Autore:
Via S. Antonio s.n.c. 00040 CECCHINA - ROMA

E' con piacere che segnaliamo ai nostri lettori l'uscita di questa nuova opera di CLAUDIO PIZZUTI, che segue la linea ed il successo delle sue precedenti pubblicazioni MAGICATA 1 e 2, SULLE ALI DELLA MAGIA, SWAMI GIMMIC.
Nelle 40 pagine di queste che, più che note di conferenza possono essere considerate un vero e proprio libro, in cui l'Autore, con dovizia di particolari e di illustrazioni descrive ben dieci sue nuove routine di effetti da close-up con carte, monete, fazzoletti etc...
Essendo PIZZUTI, uno dei più validi esecutori e creativi del panorama magico italiano, sono tutte estremamente valide e di semplice esecuzione; da sottolineare che tutte le routines sono costruite avendo in mente e conoscendo le attuali condizioni di lavoro di questo genere di attuale grande traino e successo, per cui accoppiano alcune caratteristiche oggi fondamentali e cioé:
* Esecuzione in qualunque condizione di lavoro, prive quindi di angolazioni pericolose.
* Loro ripetitività immediata e quindi particolarmente adatte al lavoro ai tavoli.
* Chiarezza nell'effetto, semplicità nei metodi e nelle tecniche, come invece non sempre si riscontra in molti autori stranieri, le cui "creazioni" sono spesso dei voli pindarici e non del pratico materiale da lavoro.
Un volume quindi che contiene una serie di routine che potranno sicuramente ampliare positivamente il repertorio di coloro che a questo genere si dedicano. E poi, come si dice in gergo, solo la prima IL SOGNO NEL SOGNO, vale ampiamente il prezzo del libro che è di Lit. 25.000.
Il volume può essere richiesto direttamente all'Autore o a La Porta Magica (Via Dessiè 2, Roma - Tel e Fax 06/8601702) che ne cura la distibuzione.

GAMBLING SCAMS
Edito da **A LYLE STUART BOOK**

262 pagine tutte dedicate ai possibili trucchi al gioco d'azzardo, non solo con le carte ma anche con dadi etc... E' un libro diretto al grande pubblico, ma di estremo interesse anche per il prestigiatore interessato a questo argomento.
Da sottolineare le ultime 20 pagine tutte dedicate ad un glossario riportante i termini tecnici utilizzati dai bari, si tratta di un linguaggio "iniziatico" sconosciuto nella lingua di tutti i giorni.

CONCORSO I NUOVI AUTORI

F. RICCARDI

Con il numero 2/93 di "QUI MAGIA" TONY BINARELLI ha voluto inserire un Concorso riservato ai Soci di "QUI MAGIA" o ad uno dei RING IBM italiani teso a valorizzare i nuovi Autori della Prestigiazione italiana.
Appare subito utile riportare che l'idea è stata simpaticamente accolta e ben 11 sono stati i concorrenti che hanno partecipato inviando i loro effetti frutto della loro creatività e dell'interesse per la prestigiazione.
I premi da assegnare ai primi due classificati erano:
1° Premio - I sette volumi delle enciclopedia TARBELL;
2° Premio - La raccolta rilegata di "QUI MAGIA" - anni '88-'89;
Occorreva, ovviamente, nominare una Giuria che per competenza e per capacità fosse in grado di comparare obiettivamente e tecnicamente gli effetti stessi. La Giuria, nominata dalla redazione di "QUI MAGIA" è risultata così composta:
FERNANDO RICCARDI - Presidente (senza diritto di voto in quanto facente parte della redazione);
VITO MAGGI - per le specifiche competenze nel Close-Up e nella magia da scena;
LAMBERTO DESIDERI - quale esperto in cartomagia ed editoria magica;
CLAUDIO PIZZUTI - per la profonda cultura nel Close-Up.
Hanno partecipato al concorso:
1 - STEFANO AMADORI - con "Triplo cambio" - un effetto di cartomagia;
2 - SILVANO CANALI - con "Palline che cambiano colore" - un effetto di magia generale;
3 - MARCO DUCA - con "Carta abbottonata" - un effetto di cartomagia;
4 - FABRIZIO BOTTINO - con "L'assegno" - un effetto di mentalismo;
5 - CLAUDIO FACILLA - con "La scelta dello spettatore" - un effetto di cartomagia;
6 - ANDREA TURCHI - con "Tele(fono)patia" - un effetto di telepatia;
7 - ROBERTO LO NIGRO - con "Quattro assi alla Fregoli" - un effetto di cartomagia;
8 - GIANFRANCO TURCHI - con "Magica telepenna" - un effetto di mentalismo;
9 - DAVIDE FERRU - con "Bacchetta previsione" - un effetto di mentalismo;
10 - ALESSANDRO SCALIA - con "Il pulcino rivelatore" - un effetto di Close-Up;
11 - VITTORE PANCIERA - con "Colpo grosso" - un effetto di cartomagia.

I concorrenti il cui punteggio massimo da assegnare loro era di 30/30 hanno ottenuto i seguenti voti:
STEFANO AMADORI 20, SILVANO CANALI 18, MARCO DUCA 24, FABRIZIO BOTTINO 23, CLAUDIO FACILLA 22, ANDREA TURCHI 21, ALESSANDRO SCALIA 22, VITTORE PANCIERA 21, ROBERTO LO NIGRO 21, GIANFRANCO TURCHI 22, DAVIDE FERRU 18.
Nella mia qualifica di presidente dichiaro quindi vincitori del Concorso "NUOVI AUTORI" 1992:
1° Classificato: MARCO DUCA
2° Classificato: FABRIZIO BOTTINO

Prima di chiudere questo reportage vorrei aggiungere una nota personale ed una notizia: la nota è relativa alla opportunità che mi viene offerta di porgere a ciascuno dei concorrenti il mio plauso per la loro partecipazione e la notizia che viene confermata anche per il 1993 l'effettuazione del concorso " I NUOVI AUTORI", con le stesse modalità e con altri premi ai vincitori, come riportato in questa stessa pagina.

IL CONCORSO **I NUOVI AUTORI** PROSEGUE ANCHE QUEST'ANNO CON LA SUA SECONDA EDIZIONE E VEDE IN PALIO I SEGUENTI PREMI:

PRIMO PREMIO:

I 4 VOLUMI DEL THAYER QUALITY MAGIC

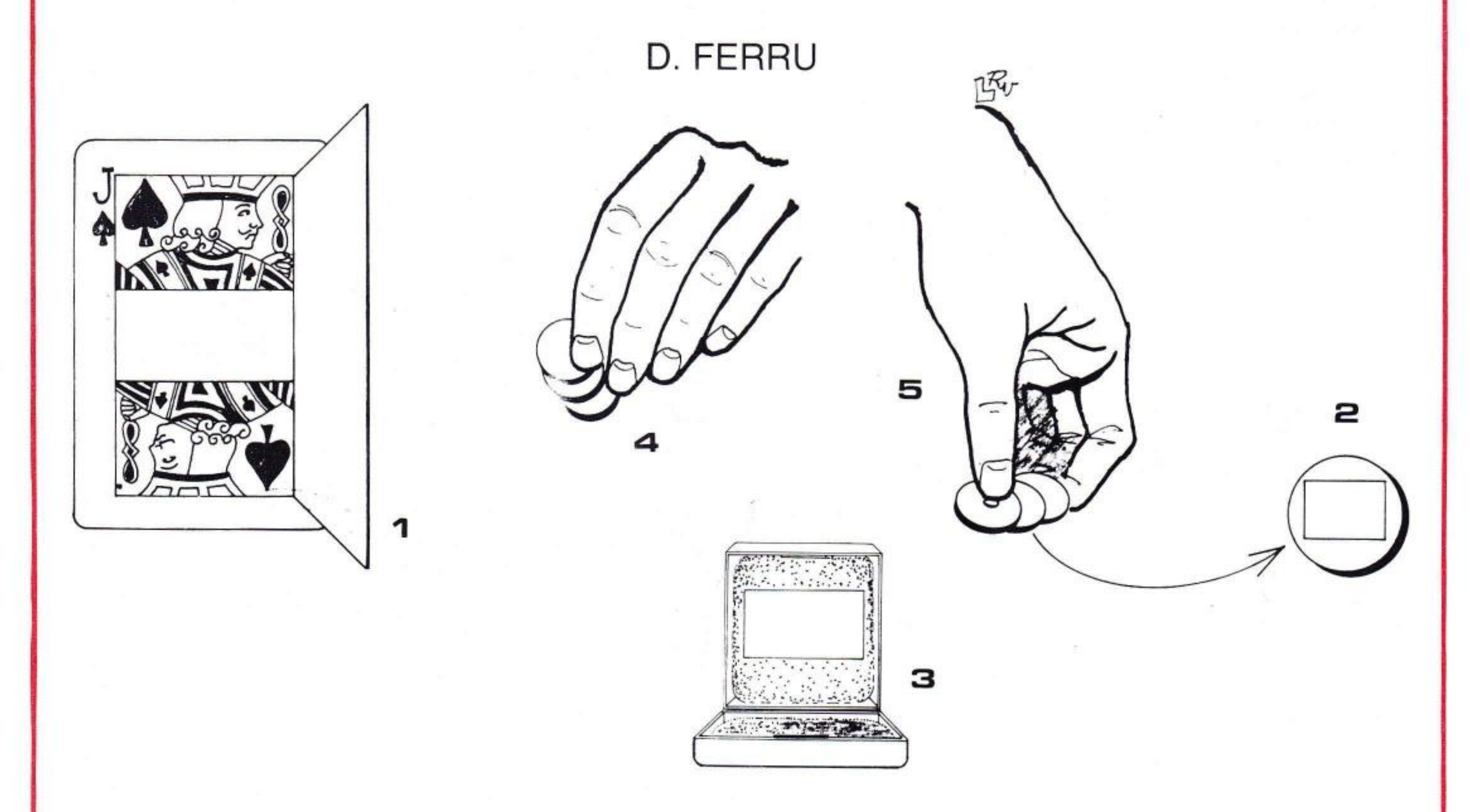
SECONDO PREMIO:

LA RACCOLTA RILEGATA DI QUI MAGIA 1990/1991

COLORO CHE INTENDONO PARTECIPARE DEBBONO INVIARE GLI ARTICOLI, CORREDATI DELLE RELATIVE ILLUSTRAZIONI A:
COMM. RICCARDI FERNANDO VIA PEDICA, 38 - 00045 GENZANO DI ROMA
CONCORSO NUOVI AUTORI 1993

GETTONI DI PREVISIONE

D. FERRU



Effetto

Il mentalista estrae una carta da un mazzo di carte normali facendo notare che ha il dorso bianco. La pone sul tavolo dicendo che verrà usata come tappetino porta gettoni. Dalla tasca estrae, poi, una scatoletta, la apre e ne toglie tre gettoni mostrando che da una parte sono completamente bianchi mentre dall'altra sono: uno blu, uno rosso ed uno verde. Pone tutto sul tappetino (la carta dorso bianco). Ora il mentalista invita uno spettatore a scegliere uno dei tre gettoni, ma qualunque scelta egli faccia, il mentalista con una sua predizione dimostra che sapeva già cosa sarebbe accaduto.

Occorrente

- Una carta truccata cioè: che abbia il dorso bianco e la faccia (ad esempio J di picche) con un flap sotto il quale il Prestigiatore ha scritto 'in precedenza "..ERO CERTISSIMO CHE AVRESTI SCELTO IL BLU!" (fig.1).
- Tre gettoni, tipo quelli del Luna Park,bianchi da un lato e colorati sull'altro. Sul gettone rosso avrete scritto "..BRAVO! HAI SCELTO IL ROSSO!" (fig.2).
- Una scatolina (tipo porta anelli) che sul retro del coperchio reca la scritta "..HAI SCELTO IL VERDE!" (fig.3).

Esecuzione

Estraete una carta dal mazzo (quella truccata) e ponetela sul tavolo. Fate attenzione che non si apra lo sportellino (flap) e fate in modo che lo spettatore creda che sia una carta normalissima. Prendete la scatola ed estraetene i gettoni. Ovviamente i gettoni vanno preparati prima del gioco. Quando si estraggono dalla scatola fate attenzione a non far vedere il gettone truccato; esso, infatti, va messo in mezzo agli altri due che nascondono la scritta (fig.4).
I gettoni aperti come un piccolo ventaglio dalla parte bianca saranno creduti dagli spettatori completamente bianchi da una parte e blu, rosso e verde dall'altra (fig.5).
Mettete i tre gettoni sulla carta, dorso bianco, e fatevi dire da uno spettatore quale colore preferisce. Se lo spettatore sceglie il verde il Mentalista, con molta disinvoltura ritira la carta ed i gettoni, poi, apre la scatola mostrando la predizione esatta.
Se lo spettatore sceglie il blu, il Mentalista ritira i gettoni e la scatola, poi solleva la carta dal dorso bianco apre lo sportellino (flap) e fa leggere la predizione che risulterà, ovviamente, esatta. Se infine,lo spettatore, sceglie il rosso il Mentalista gira il gettone scelto e fa leggere la predizione vincente. Dopo alcuni secondi di pausa girate anche gli altri due gettoni in modo che lo spettatore possa nuovamente accertare che questi sono bianchi sul retro rispetto a quello scritto sul colore preferito. Godetevi gli applausi.

IL NUOVO CONCORSO

IL FAZZOLETTO MAGICO

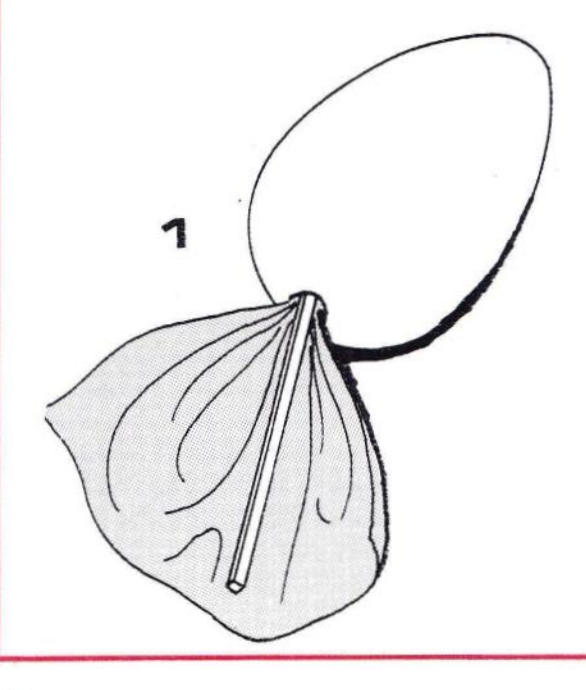
A. MASSINI

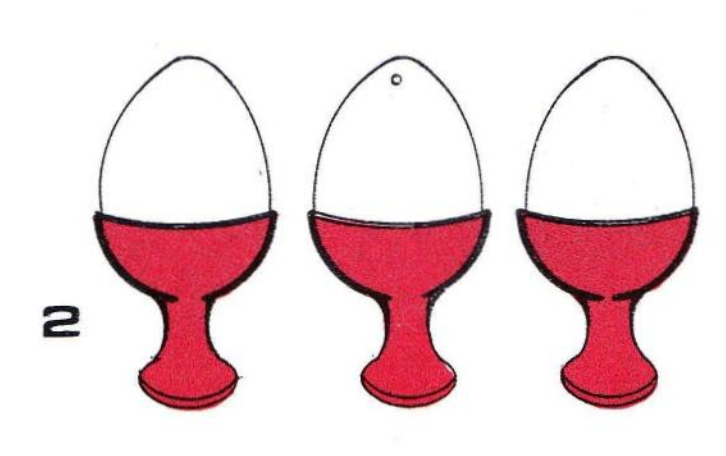
EFFETTO L'Artista sotto lo sguardo di uno spettatore, scrive su un fazzoletto bianco l'inizio di una previsione e racchiude il fazzoletto in un contenitore di plastica che consegna ad un altro presente, il quale lo dovrà tenere in vista per tutto lo svolgimento del gioco. Il primo spettatore prende un mazzo di carte e ne sceglie una. A questo punto l'Esecutore invita la persona a ... leggere quello che è scritto sul fazzoletto, ma il fazzoletto è scomparso! Il Mago allora rompe un uovo che era sul tavolo, dal quale esce il fazzoletto che era scomparso con la previsione completata che corrisponde esattamente alla carta scelta.

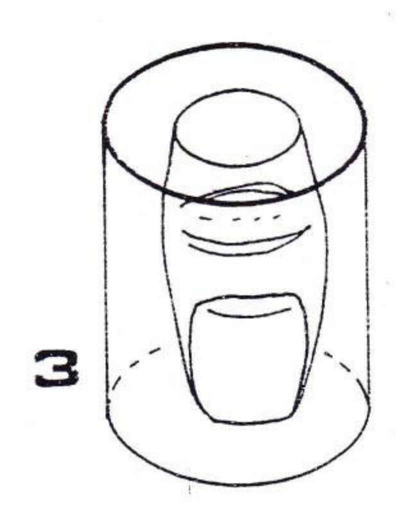
OCCORRENTE
Due fazzoletti bianchi (di seta, possibilmente ingualcibile), un pennarello, tre uova, tre porta-uova non trasparenti, un bicchiere, un tubetto con coperchio (può fare benissimo al caso uno di quei contenitori per rotolini fotografici), un falso pollice.

PREPARAZIONE
Praticare su un uovo due forellini alle estremità e toglierne il contenuto. Una volta essiccato l'uovo, allargare il foro posteriore quanto basta per poterci inserire un fazzoletto (magari spingendolo con un fiammifero). Scrivere su un fazzoletto la previsione della carta scelta ed inserirlo nell'uovo (fig. 1). Sistemare l'uovo "truccato" sopra un porta-uovo, con il foro grande in basso, ed al centro fra gli altri due porta-uova (fig. 2). Infine mettere il falso pollice nel contenitore (fig. 3) ed il coperchio del contenitore in tasca.

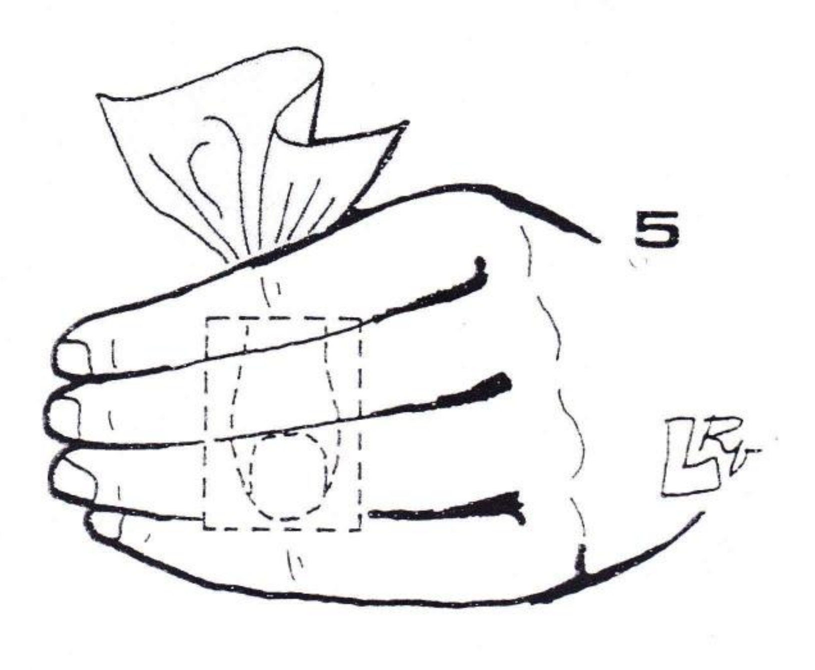
ESECUZIONE
L'Artista estrae dalla tasca un fazzoletto bianco e sotto gli occhi di uno spettatore ci scrive con un pennarello: "LA CARTA SCELTA E'..." (volendo si possono mettere anche la data e la firma) (fig. 4).
A questo punto prende con la mano sinistra il tubetto, senza far scorgere l'interno, ed inizia a infilarci il fazzoletto con la mano destra come se lo stesse infilando nel pugno chiuso. Naturalmente con le dita spinge il fazzoletto dentro il falso pollice (fig. 5), che poi estrae con naturalezza ad operazione ultimata. Con la scusa di prendere il tappo del tubetto, il Mago scarica falso pollice e fazzoletto nella tasca e sigilla il barattolo consegnandolo ad un altro spettatore, pregandolo di volerlo tenere bene in vista durante tutto lo svolgimento del gioco. Queste ultime operazioni devono avvenire abbastanza rapidamente e con naturalezza in modo tale che il pubblico non sospetti ciò che sta accadendo. Il Mago prende allora un mazzo di carte ed eseguendo una "forzatura" fa scegliere una carta ad uno spettatore.
Il gioco è fatto: viene pregato lo spettatore con il recipiente in mano di... leggere quello che è scritto sul fazzoletto; con evidente stupore ed imbarazzo egli dichiarerà che il fazzoletto è sparito! "Cercherò adesso di rimediare in un altro modo" è quello che dice il Mago avvicinandosi al tavolino sul quale sono state disposte le uova.
La prossima mossa è chiamata "La scelta dell'Illusionista": il Mago chiede ad uno spettatore di scegliere una delle tre uova. Se sceglie quello in mezzo (truccato) rompe gli altri due nel bicchiere versandoci dentro il contenuto; se sceglie uno di quelli normali il Mago lo rompe nel bicchiere e così ne restano ancora due. Fa scegliere di nuovo e se viene scelto quello truccato l'esecutore lo prende in mano e rompe l'altro nel bicchiere, mentre se viene scelto quello normale, il Mago lo rompe lasciando l'altro (truccato) nel porta-uovo.
A questo punto prende l'uovo avendo cura di coprire con il pollice e l'indice le due aperture (fig. 6) e, rompendolo tra le mani, tira fuori il fazzoletto con la previsione che si rivela ineccepibilmente esatta!

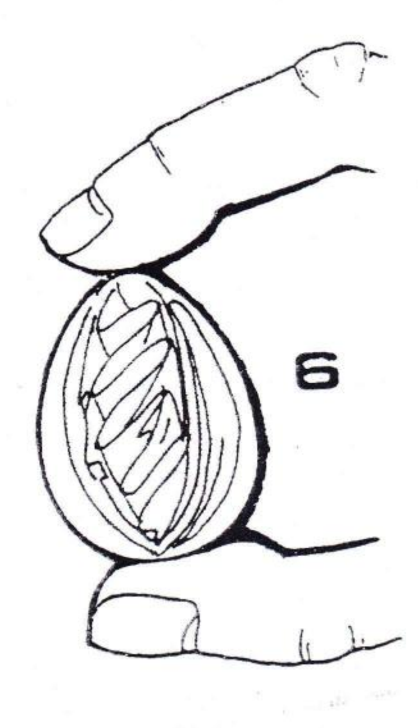





3


la carta
scelta e`
5 ♡
4


5


6

IL BLACKJACK ... IMBIANCATO

P. HARRIS

Premesse:

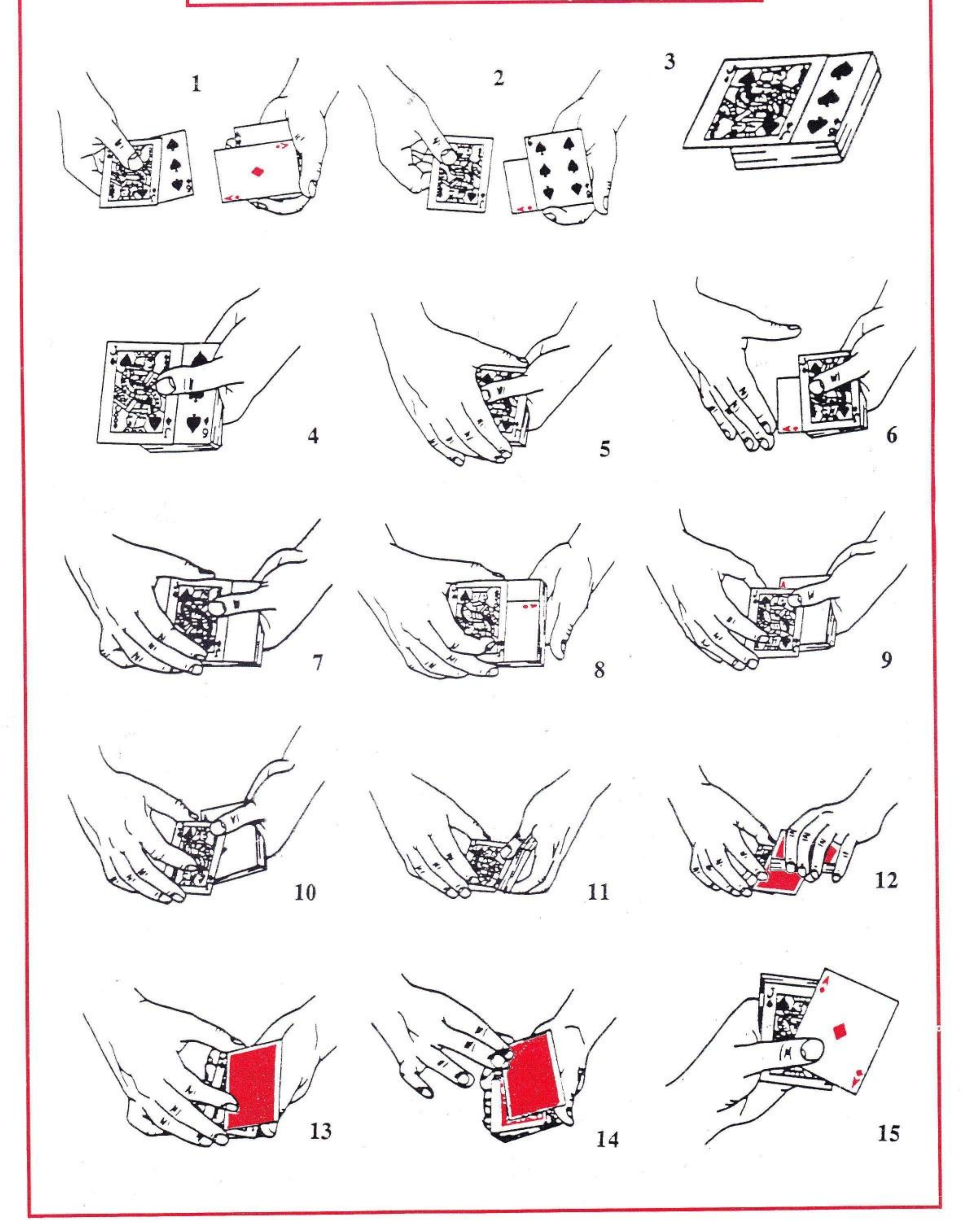
E' una esperienza visuale stupefacente che non sembra possibile realizzare che usando carte truccate. Sorprendentemente è realizzato con carte normali: seguite la descrizione con un mazzo di carte in mano e stupirete voi stessi. Il metodo originale "Bleackhed blond" venne pubblicato sul suo libro "Close-up seduction" a pag. 117 ma quello riportato di seguito è più eccitante, più visuale e utilizza manipolazioni più semplici (n.d.t.).

Effetto:

Cominciate mostrando una mano di blackjack (il nostro "ventuno") composto di un fante e di un sei, realizzando un totale di sedici. Sottolinenando che questa mano non conviene, proponete di mostrare un metodo che permette di trasformarla magicamente in una mano migliore. Cancellate visibilmente la faccia del sei e cominciate a far apparire un asso, punto per punto.
Dopo che la vostra dimostrazione è stata ostacolata a causa del punto centrale impresso di traverso, terminate l'effetto con un perfetto blackjack.

Preparazione e presentazione:

Bisogna disporre di 4 carte: 2 assi rossi, 1 sei nero, e un fante nero. La figura 1 mostra la prima tappa della disposizione con l'asso di cuori sopra il mazzo,faccia in alto, e l'asso di quadri perpendicolare a quest'ultimo. Il lato più lungo dell'asso di quadri è allineato sul piccolo angolo dell'asso di cuori (rivedere fig. 1).
La tappa seguente, come mostra la fig. 2, è ottenuta mettendo il 6 nero sull'asso di quadri, ma nell'allineamento del mazzo.
Il fante nero è, poi, piazzato sul tutto ma spostato sull'angolo in maniera di coprire l'asso.
Il tutto è poi posato sul tavolo come mostra la fig. 3.
Quando siete pronti ad eseguire il gioco, richiudete il mazzo e mettetelo nella mano sinistra esattamente come indica la fig. 4. La posizione del pollice sinistro è cruciale per fornire la copertura di cui avete bisogno.
La mano destra s'impossessa del mazzo da sopra, le dita nascondono il piccolo angolo esterno del fante, e il pollice l'angolo interno. Dovete attirare l'attenzione sul 6 per la trasformazione che state per effettuare. Spingete il fante verso sinistra e allineatelo con il resto del mazzo.
La fig. 5 vi mostra la situazione. Durante questo spostamento, la mano destra deve nascondere l'asso che sorpassa il bordo destro del mazzo. Sulla fig. 6, la mano destra è stata allontanata per meglio lasciare vedere la posizione delle carte.
Evidentemente questo non è da farsi durante la presentazione dell'effetto.
Per registrare il primo effetto, la mano destra riconduce il fante nella posizione iniziale ma essa riporta anche il 6 sul fante. Il 6 è perfettamente allineato con il fante sulla fig. 7, e, poichè il pollice sinistro nasconde il bordo dell'asso, sembra che la faccia del 6 sia divenuta bianca! State attenti a non mettere la doppia carta troppo a destra per non scoprire il punto centrale dell'asso.
La fig. 8 vi mostra la posizione delle carte tale che esse, si trovano sotto il pollice sinistro. Adesso, darete l'illusione di creare un asso, punto per punto. Cominciate mettendo la carta doppia (fante e sei) di un centimetro in avanti. Ciò scopre la "A" dell'indice dell'asso. Tuttavia, non andate più lontano, perchè rivelereste anche il cuore mentre state per creare un asso di quadri: vedere fig. 9.
Come precedentemente, il ruolo del pollice sinistro sembra essere quello di tenere il fante mentre la sua funzione principale è di nascondere l'angolo dell'asso di quadri.
Continuate facendo ruotare la doppia carta nel senso orario quanto basta per mostrare il "quadri", impresso apparentemente di traverso come mostra la fig. 10.
Fate una breve pausa nella posizione indicata nella fig. 10 poi eseguite la sequenza finale mostrata nella fig. 11-12-13-14-15. Le figure mostrano i movimenti precisi. Tutta la sequenza oltre che quella descritta, necessita di manipolazioni ulteriori, seguendo accuratamente le istruzioni date.
La mano sinistra è girata, palmo in basso, portando con essa il mazzo e l'asso di quadri che è perpendicolare al mazzo. La mano destra resta immobile e non modifica la presa della doppia carta fante/sei (fig. 11).
La fig. 12 mostra la mano sinistra che si capovolge con il mazzo fino al momento, in cui arriva perpendicolarmente al fante. L'asso di quadri si ritrova adesso lungo il bordo sinistro della doppia carta.
La mano destra, che tiene il fante tra il pollice e il medio, mantiene l'asso di quadri sul fante con il suo indice.
La fig. 13 mostra ciò che fa poi la mano sinistra, la quale si capovolge immediatamente palmo verso l'alto, e allinea perfettamente il mazzo sulla doppia carta. La posizione della mano destra resta immutata mentre il suo indice scivola verso il basso sul dorso dell'asso. Fig. 14 - Capovolgete l'asso e mostrantelo come mostra la fig. 15 per terminare.
Tutta la routine non dura più di un minuto e tra tutte quelle che conosco, offre gli effetti visuali più forti raggiunti con un mazzo ordinario.


CARTOMAGIA
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

GLI ZAMPOGNARI

G. P. ZELLI

Gli zampognari, com'è noto, sono quei suonatori ambulanti di zampogna (e pifferi) che accuratamente travestiti da pastori antichi invadono le strade del centro delle città. La loro comparsa avviene verso metà dicembre e per tutte le feste natalizie si mescolano ai frettolosi passanti in preda alla frenesia degli acquisti.

Nella quasi totalità dei casi non si tratta nè di musicisti nè di pastori. Sono generalmente persone dall'aspetto un pò rozzo, talvolta segretari comunali di piccoli paesi vicini, che così travestiti riescono a guadagnare la loro tredicesima supplementare.

Ma perchè parlarne in una rivista di prestigiazione? Il motivo è semplice. Durante le feste di Natale non vi è spettacolo televisivo nè spettacolo pubblico senza la presenza di un "mago" che dà un tocco di irreale fantasia a quelle mistiche giornate che ormai d'irreale hanno solo i prezzi.

Ottima e tradizionale occasione per i professionisti i quali tra Natale,Capodanno e la Befana riescono ad ottenere proficui e meritati guadagni.

Il discorso diviene penoso quando scendono in campo dei dilettanti ambiziosi o dei semiprofessionisti cronicamente incapaci.

Anche loro,come gli zampognari,si travestono da prestigiatori a tempo pieno e suonano strumenti conoscendo poco e male i rudimenti della tecnica.

Anche loro,come gli zampognari,si affidano alla frettolosità dei passanti (in questo caso degli spettatori) per non far notare l'incertezza e l'approssimazione dell'esecuzione.

Se tutto ciò fosse limitato a un ristorante di periferia che offre per il Capodanno cotechino, spumante, cotillons e un prestigiatore incluso nel prezzo, il danno sarebbe minimo.

Ma alcune televisioni private (e non) danno spazio a questi improbabili personaggi presentandoli come famosi prestigiatori.

Allora, purtroppo, scatta un meccanismo dannoso per tutta la categoria, poichè questi personaggi sono più famigerati che famosi.

Da errori di questo tipo si scatena nei gestori,negli impresari e nei capostruttura televisivi quella reazione di rigetto verso la magia che qualche volta danneggia coloro che fanno i prestigiatori in maniera seria, accettabile e gradevole, siano essi professionisti o dilettanti.

Non è vero che per legge di mercato chi è più bravo riesca sempre ad affermarsi. Se si creano pregiudizi negativi tra gli spettatori e gli impresari per i giovani più capaci sarà sempre più difficile trovare uno sbocco professionale.

Provate a mescolare tra gli zampognari un professore d'orchestra truccato da pastore. Quanti Natali dovranno passare prima che i frettolosi passanti si accorgano che lui sa veramente suonare bene?

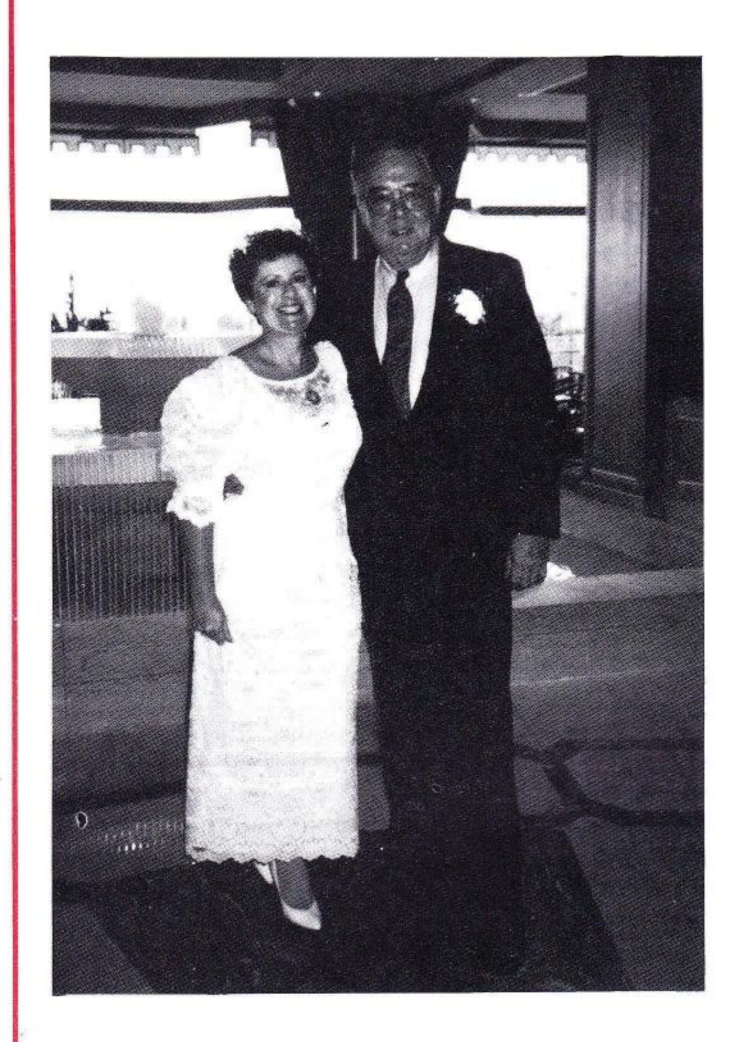
Ma a differenza degli zampognari i prestigiatori hanno i loro circoli, le loro scuole e perfino i loro concorsi. Teoricamente godono di tutte le strutture necessarie per studiare, perfezionarsi ed essere pronti alla loro professione. Vi sono però due ostacoli. Il primo è quello che i vari circoli raramente danno un indirizzo formativo ai loro soci e che la scuola della magia non è né teorica né pratica. Il secondo risiede nella mente degli aspiranti prestigiatori che generalmente rifiutano disinteressati consigli ritenendosi già sazi di quel pochissimo che conoscono. Peccato! Se anche gli zampognari avessero le stesse strutture, se ne servirebbero sino a far impallidire le più celebri bande di suonatori scozzesi di cornamuse.

IN SEI SOLI ANNI DI VITA LA NOSTRA RIVISTA SI E' AFFERMATA COME UNA DELLE PIU' IMPORTANTI DELLA EDITORIA MAGICA INTERNAZIONALE. A TE LETTORE CHIEDIAMO DI DIFFONDERLA MAGGIORMENTE PRESSO I TUOI AMICI.

Comunicaci il nominativo e l'indirizzo del tuo amico, che sai non abbonato e gli invieremo, a tuo nome, una copia omaggio di QUI MAGIA. Tu riceverai una nuova MAGNA CARTA, che ti consentirà un diverso finale di questo effetto.

LA MIA ROUTINE FAVORITA CON LE CORDE

F. GARCIA



FRANK GARCIA, che si è recentemente sposato con BETTY, con lui nella foto, è anche un grande amico dei maghi italiani, oltre ad essere uno dei maggiori esperti di close-up e cartomagia.
I suoi libri, di cui ricordiamo alcuni dei più importanti, sono particolarmente apprezzabili per la chiarezza della esposizione e delle illustrazioni che consente la lettura anche a coloro non particolarmente esperti nella lingua inglese

Bibliografia essenziale:

* MILLION DOLLAR CARD SECRETS
* SUPER SUBTLE CARD MIRACLES
* EXCLUSIVE CARD SECRETS
* EXCLUSIVE CARD MIRACLE
* THE LEGANT CARD MAGIC OF FATHER CYPRIAN
* HOW TO DETECT CROOKED GAMBLING
* THE CLOSE UP MAGIC OF FRANK GARCIA PART. 1 e 2
* WILD CARD MIRACLES
* DON'T BE ON IT

Nel descrivere la mia versione favorita della conosciuta "corda tagliata e riparata", mi vanto di aver apportato alcune novità originali che fecero effetto sia a prestigiatori che a pubblico profano.
In breve, l'effetto mostra un prestigiatore con una lunga corda tagliata in due. Gli estremi delle corde non sono uguali. Magicamente vengono distese e le lunghezze sono identiche. La corda viene poi subito riparata. Il prestigiatore piega la corda in due e viene tagliata nuovamente.
La corda è ancora riparata, ma questa volta diventa un grandissimo cerchio.
La prima fase è stata ispirata dalla routine di EDWARD VICTOR. La seconda fase è stata da me acquistata da AL COHN, meglio conosciuto come il RE delle palline di spugna nel lontano 1943. La terza fase è venuta fuori per caso un giorno che mi divertivo con una corda. Ho messo tutto insieme in una giusta sequenza e anche se non l'ho mostrata a molti è nel mio repertorio da alcuni anni ed è uno dei miei effetti favoriti.
Spero che diventi anche vostro.

Bisogna determinare la lunghezza della corda in rapporto alla propria statura: circa 30 cm. in più della propria altezza. Cominciare col tenere la corda nella mano sinistra tra il pollice e l'indice a circa 6 cm. dalla cima. Con la mano destra sollevare la corda tenendola un poco sotto al punto centrale unendola come nelle figure 1 e 2 (da studiare).
Quando la mano destra si avvicina alla cima della corda, nella mano sinistra si gira verso l'interno.
Il centro della corda si troverà nella parte posteriore della mano destra.
Afferrare la corda circa 3 cm. sotto il mignolo sinistro (segnato con "X" nell'illustrazione). Ciò è ottenuto con la punta dell'indice e medio della mano destra (figura 2). L'indice e il medio si aprono momentaneamente pinzando la corda.

Quest'azione di sollevare la mano destra puntando in giù, farà sì che la parte centrale della corda scivolerà dal dietro della mano destra sopra le dita della mano destra. Quest'azione darà luogo alla formazione di un'ansa (asola-loop) che è afferrata tra il pollice e indice della mano sinistra al punto "X" della figura.

Questo movimento può anche essere fatto con un paio di forbici nella mano destra invece di usare l'indice ed il medio destro. Un paio di prove vi convinceranno. Entrambi i metodi sono eccellenti e lascio a voi la scelta.

Estrarre un paio di forbici dalla tasca destra e tagliare l'ansa (loop) e il pezzetto corto come da "X" alla figura 4.

La ragione di ciò è che le due estremità in alto sono tagliate in misura uguale per un'esecuzione pulita. Dopo il taglio, il risultato dovrà essere come nella figura 4.

Una estremità della corda sarà sempre più corta dell'altra. Questo è quanto occorre per continuare l'operazione.

Afferrare con la mano destra la parte più lunga della corda tenendola in punta di dita, prendere la parte più corta e tenere la corda come da figura numero 5.

Tenere la corda come mostrato e lentamente allontanare le mani.

Questa azione farà diventare la corda di lunghezza normale.

Le estremità false della corda sono nella mano sinistra.

Quando questo è fatto, riunisci le corde come da figura 6 per riaggiustarle in maniera sorprendente.

Tenendo l'estremità segnata n° 4 in punto della mano destra, usarla come indicatore e contare le estremità delle corde. Portare questa estremità 4 sopra l'estremità segnata 2. Lascia sporgere ambedue le estremità insieme allontanando la mano destra con le estremità 1 e 2 con il resto della corda.

La mano sinistra rimane chiusa tenendo la corda bunched up come da figura 7.

Aspettare e allontanare le mani per mostrare una corda completamente restaurata. Il pezzo estremo è nascosto perchè è tenuto con l'altra estremità della corda nella mano destra. Questa è la fine della sorpresa numero 2.

Lasciare cadere a terra la corda nella mano sinistra, mentre la mano destra viene sollevata. Una piccola mossa che io uso è di trasferire la corda dalla mano destra alla mano sinistra e poi ancora alla mano destra per convincere il pubblico che la corda è completamente riparata. Riportare la corda nella mano destra come da figura 8.

La cima della corda deve essere voltata verso sinistra come nella figura 9, mentre la mano sinistra afferra il centro della corda come da figura 10.

Questa è sollevata per incontrare l'estremità corta della corda segnata "A".

L'estremità corta della corda è messa (nella base) tra pollice e indice sinistro. Prendi la corda in modo che si formi un'ansa (asola) sopra la parte lunga della corda (figura 11).

Tutto ciò si è fatto con un unico movimento mentre si fa cadere la lunghezza della corda.

Quest'azione produrrà un'asola falsa sopra quella vera già esistente.

Con la mano sinistra chiusa il tutto si vedrà come da figura 12.

Prendere le forbici e tagliare via tutta l'asola non lasciando più niente. Tutto apparirà come nella figura 13.

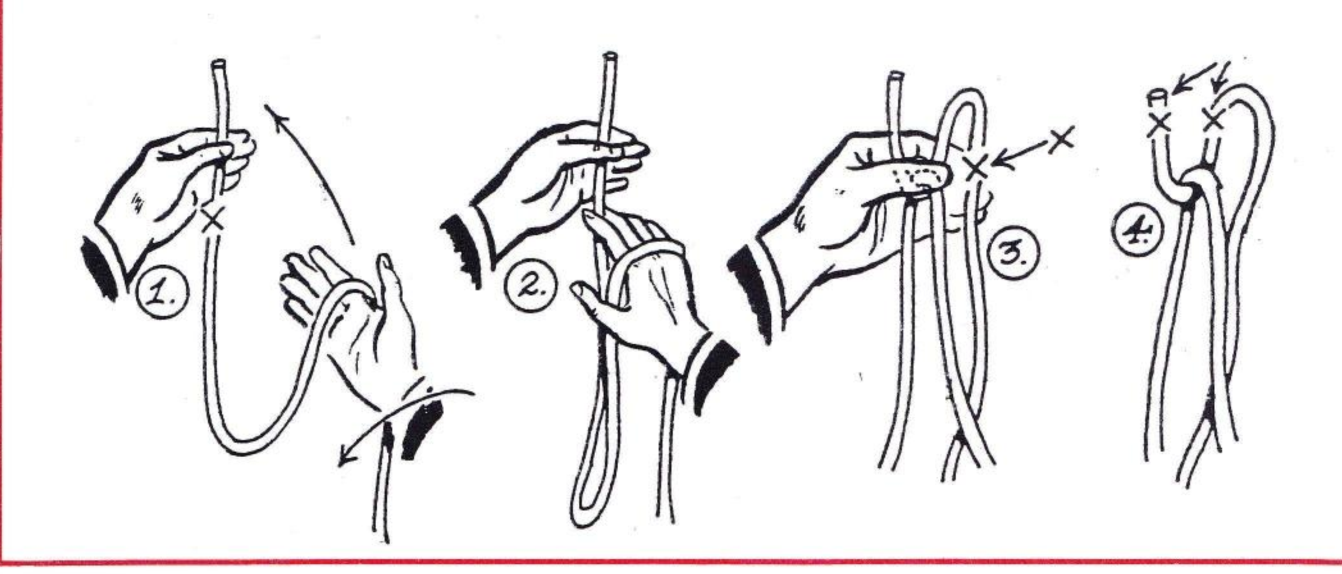
La mano va chiusa, ma è mostrata aperta nell'illustrazione per chiarezza. Allontanare la parte "A" della corda da voi e dalla mano sinistra. Il pollice sinistro si appoggia su questa estremità.

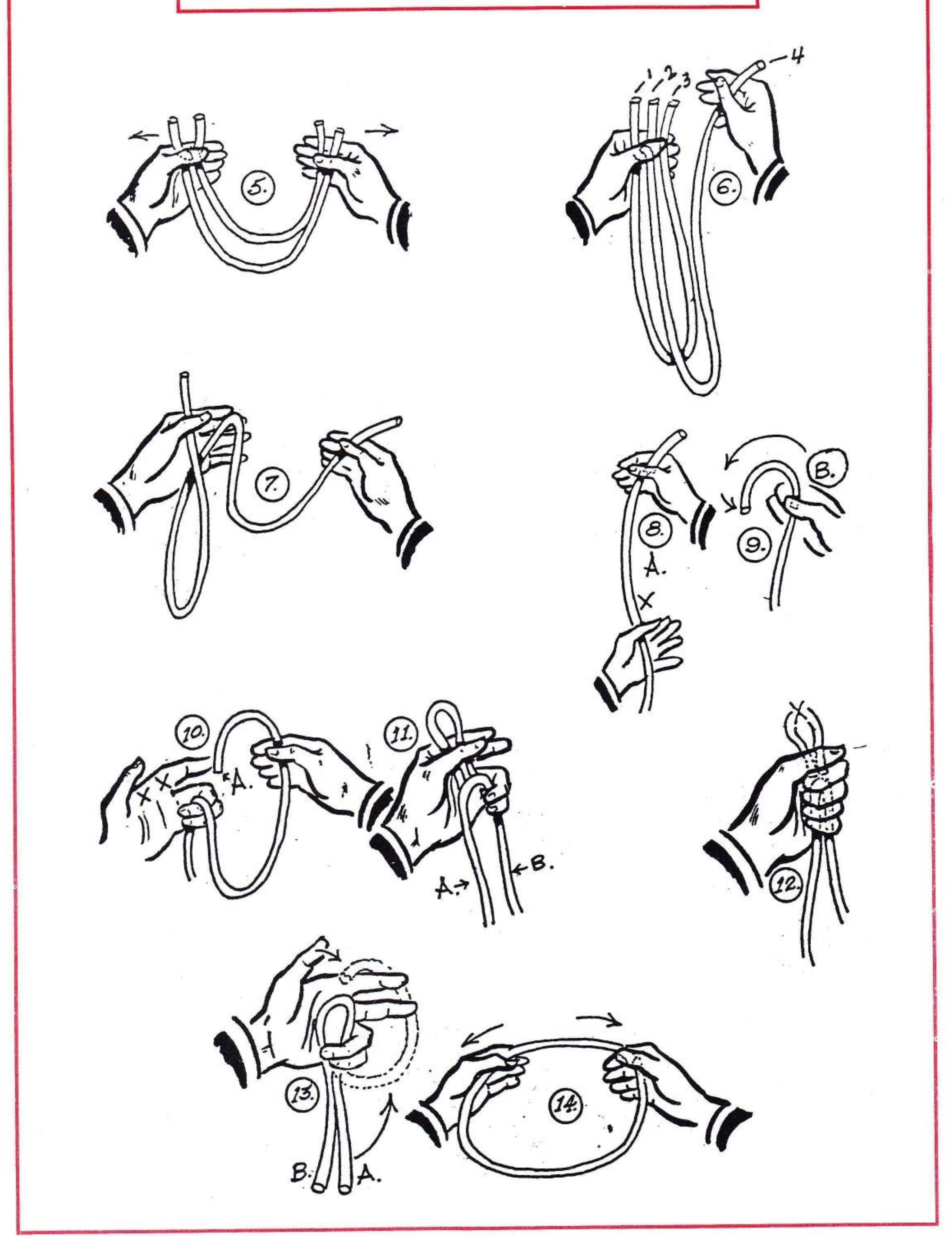
Portare la parte "B" e distenderla sopra la corda "A", in modo che sporga per circa 2 cm.

Si avranno annesse le due estremità in modo da ottenere un unico grande cerchio (loop). Mostrare la mano destra.

Schioccare le dita. Prendere le estremità combacianti acchiappandole con il pollice, indice e medio della mano destra che le tengono bene insieme (fig.14). Allontanare entrambe le mani facendo scorrere la corda tra le dita della mano sinistra. Ripetendo questa azione più volte, si darà l'impressione che la corda sia rotando.

L'effetto è simile a quando si vuol mostrare come sano l'anello chiave degli anelli cinesi. Questa routine, tra tutte quelle che conosco, è a mio avviso la migliore e sono sicuro che anche voi sarete dello stesso parere.




5.
1
2
3
4
6.
7.
8.
A.
B.
9.
10.
A.
11.
A.
B.
12.
13.
B.
A.
14.

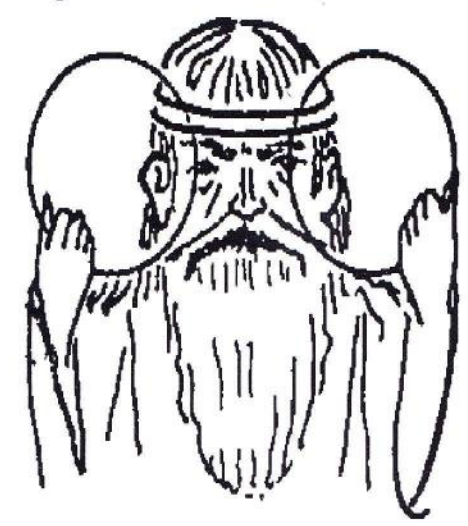
A NOI

R. PANNAIN

Si rivolge A NOI che cerchiamo di crescere, studiare, migliorarci e migliorare la magia, una nuova rubrica. Giochi, problemi, commenti, pensieri e fatti si susseguiranno allo scopo di riunire idealmente i prestigiatori che pensano ed i loro amici (quelli che ragionano)...

TRE ANELLI CINESI

Gli anelli cinesi sono, ormai, uno dei giochi più classici del repertorio dei prestigiatori.
Come ogni "classico" anche gli anelli cinesi hanno avuto varie interpretazioni ed ogni prestigiatore esegue la sua routine con il numero di anelli che ritiene più confacente alle sue caratteristiche artistiche, o almeno dovrebbe, poiché é ovvio pensare, vedendo l'esibizione di un prestigiatore medio italiano, che egli non si sia mai preoccupato di esaminare il proprio personaggio (se mai ne interpreti uno) da un punto di vista artistico.



Nel tempo la routine parlata con otto o più anelli si è imposta come la più eseguita dai prestigiatori, fino a che la brillante esecuzione di RICHARD ROSS di una routine muta con tre soli anelli ha indicato una nuova via da seguire e moltissimi "maghi" lo hanno imitato.
Anche DAVID COPPERFIELD ha scelto questa ipotesi di esecuzione ed ha incatenato tre anelli cinesi, elementi decorativi di una scultura in vendita nel negozio dove si svolge l'atto magico, e dove il commesso é, guarda caso, proprio RICHARD ROSS, nel corso di un suo special televisivo, trasmesso anche in Italia.
Il mio parere sulla routine dei tre anelli é che essa risulti sul pubblico un po' pesante, ma la maggior parte dei prestigiatori non è d'accordo con me ed essa è presente nella struttura di molti numeri da scena.
I passaggi che seguono, già pubblicati nel 1981 sulla rivista "Il MAGO", nascono da un'idea del famoso prestigiatore francese FREDDY FAH che mi fu mostrata molti anni or sono da TONY BINARELLI. Fanno parte della mia routine e, se li apprezzerete, potranno... far parte della vostra.
L'esecutore si trova con la chiave (C) nella mano destra, un anello lungo il braccio sinistro (A) e l'altro nella mano sinistra (B).
Il braccio sinistro si abbassa lungo il corpo e il primo anello cade su quello che è tenuto dalla mano formando una figura simile alla lettera T. Le braccia si alzano all'altezza ideale per un incatenamento che si esegue, come se non ci fosse l'anello A, tra C e B paralleli al corpo.
Appena incatenati gli anelli ruotate le mani verso l'esterno così da tenere la figura per i due punti più esterni.
La mano sinistra, ruotando supera l'anello A che penzola ora tra i due incatenati.
Ruotate la figura in senso orario per circa 90 gradi fino ad avere la mano sinistra sopra la mano destra.
Girate il polso destro verso l'interno, la chiave si disporrà perpendicolarmente rispetto agli altri due anelli che formano una specie di otto.
Ruotate la mano destra verso l'alto fino a portare l'apertura della chiave a circa 1 centimetro dall'anello "sciolto" (A), togliete la mano destra, aprite la mano sinistra lasciando la figura appoggiata sul pollice sinistro.
L'apertura della chiave non risulterà visibile ed anche i prestigiatori che assistono al vostro spettacolo saranno presi dal dubbio riguardo il vostro possibile uso di una di quelle chiavi che si richiudono, oggi tanto in voga.
La mano destra ora entra nell'anello tenuto dalla mano sinistra, lo prende dai punti opposti diametralmente a quello tenuto dal pollice della mano sinistra, con la chiave tra indice e medio della mano destra ed il pollice sopra la chiave stessa a contatto con la parte esterna (verso il pubblico) dell'anello "sciolto". Il pollice della mano destra spinge l'anello "sciolto" (A) verso l'apertura della chiave fino a farlo incatenare.
La mano destra prende la chiave dall'apertura, le braccia ruotano in senso antiorario ed assumono la posizione classica per mostrare l'avvenuto incatenamento.
Questi passaggi eseguiti, con la naturale fluidità, richiedono un tempo di esecuzione molto breve, ma consentono alla routine sia un momento di stasi per chiedere l'applauso, che una improvvisa ripresa della magia per continuare il vostro numero.

SOLO PER ESPERTI

A NOI

LA CARTA DI EVELINA

Il servizio di vantaggio crea a tutti i prestigiatori non pochi problemi, non solo di esecuzione ma, soprattutto, d'uso. In effetti sono pochi i giochi che prevedono l'uso di questa tecnica, la cui difficoltà di esecuzione, invece, stimola la "libido" dei maghi che, come noi, "ci credono"!

Questo semplice effetto crea sul pubblico impressioni di miracolo e può tranquillamente essere usato come gioco d'apertura.

Guardate una spettatrice che vi è vicina e sorridetele, contemporaneamente sventagliate verso di voi il mazzo delle carte, prendete l'Asso di cuori, senza mostrarlo, e tenetelo nella mano destra come se doveste cambiarlo di posto.

Domandate alla vostra spettatrice quale sia la carta che preferisce, se risponde "L'Asso di cuori" avete fatto il miracolo, immobilizzatevi, separate un po' di più le mani dicendo: "Come vede ho una carta in mano sin dall'inizio del gioco"... Avete avuto fortuna, ma è una fortuna che vi bacerà molto spesso nell'esecuzione di quest'effetto.

Se, invece, la vostra spettatrice nominerà un'altra carta, proseguite la vostra azione come se niente fosse, lasciate l'Asso di cuori sul fondo del mazzo e tagliate il ventaglio alla carta prescelta che si troverà così in cima al mazzo. Ovviamente, l'azione di tagliare viene svolta con casualità.

Mischiate una volta il mazzo all'americana e, nel frattempo, domandate alla vostra spettatrice come si chiami di nome.

Alla risposta "Evelina" mischiate le carte un'altra volta, poi chiedetele come si chiami di cognome.

"Manna". Dite, allora, guardandola negli occhi: "Ah Manna, allora devo mischiare un'altra volta", mischiate ancora (ovviamente tutti questi miscugli non hanno cambiato il posto della carta scelta che è ancora in cima al mazzo).

Poi dite, sistemando il mazzo nella posizione della distribuzione: "Adesso non mischio più, vuole che trovi la sua carta dopo le lettere di Evelina, dopo le lettere di Manna, o dopo le lettere di Evelina Manna?". Qualunque sia la risposta eseguite il servizio di vantaggio mettendo sul tavolo una carta per ogni lettera e finendo, con la carta prescelta.

A questo punto sembra interessante riportare, per i lettori di Qui Magia, la descrizione che, del servizio di vantaggio, dette S.E. l'ammiraglio CARLO ROSSETTI sul suo noto libro "Magia delle carte" (pag. 162, edizione del MCMXL-XVII).

SERVIZIO DI VANTAGGIO

Consiste questo artificio nel sostituire, distribuendo le carte, la prima carta del mazzo che si finge di prendere, con quella che immediatamente la segue. In altri termini non è che l'artificio della carta scivolata eseguito sopra il mazzo, anziché in fondo.

I bari ed i giuocatori di vantaggio sono abilissimi in questo genere di manovre.

ROBERT-HUODIN, Perito, nei suoi vecchi anni, presso il Tribunale della Senna per i processi di giuoco, racconta di aver egli stesso, pure espertissimo in questa come in ogni altra sorta di manipolazioni, assistito al fatto di un baro che deposta una carta sopra un mazzo, serviva successivamente tutte le trentadue carte del mazzo stesso, lasciando cadere per ultima quella che si era invece trovata ad essere costantemente la prima; e ciò senza che egli, ROBERT-HUODIN, pure avvertito e con tanto di occhi spalancati, potesse scorgere nulla di men che regolare.

Fortunatamente i Prestigiatori non sono mai chiamati a dover eseguire delle simili prodezze ed, in ogni modo, sempre per scopi ben altrimenti innocenti!

Ecco, il modo più comune per eseguire questo artificio. Tenendo il mazzo con la mano sinistra, nella posizione abituale per servire le carte, il pollice appoggiato sopra il mazzo spinge in fuori verso destra le prime due o tre carte, come comunemente si suol fare. La mano destra, con l'indice ed il pollice afferra le prime carte ed eseguendo con queste due dita lo stesso movimento indicato a proposito della filatura, risospinge verso il mazzo la prima carta e preleva invece la seconda.

Mantenendo le due mani leggermente in movimento, l'artificio passa assolutamente inosservato.

Un altro sistema consiste nel tenere il mazzo fortemente impugnato con la mano sinistra, con l'estremità esterna alquanto sollevata; il pollice di questa mano, appoggiato sopra il mazzo, fa scivolare indietro la prima carta, movimento che la posizione inclinata del mazzo impedisce di scorgere.

La mano destra non avrà allora che da prelevare, nel modo consueto, le carte che via via si presenteranno sotto le sue dita.

Con questo secondo metodo la mano sinistra può anche essere mantenuta immobile, ma occorre far bene attenzione che la carta che si tira indietro non si scorga né di sopra (per cui convengono maggiormente le carte a dorso scozzese – senza orlo bianco), né di sotto, per effetto della sporgenza, oltre l'orlo del mazzo, della sua estremità inferiore.

LE MERAVIGLIOSE MANETTE PER I POLLICI

S. TAKAGI

PREMESSE

La routine di TAKAGI è uno dei più' grandi misteri che un prestigiatore possa aggiungere al suo bagaglio magico.
Non solamente è un effetto divertente e misterioso ma risponde completamente a tutte le condizioni ricercate da un prestigiatore: poco materiale e un grande effetto.

MATERIALE

- 2 pezzi di corda di cm. 40 l'una e di cm. 50 l'altra. Il tipo di corda consigliato è quello usato per le maniglie delle buste dello shopping;

- 1 bacchetta di legno di cm. 60;

- 2 larghi cerchi (tipo anelli cinesi);

- 1 paio di forbici.

ESECUZIONE:

Mostrate il pezzo di corda più' lungo nella mano destra e il più' corto nella sinistra. Mettete quest'ultimo dietro il vostro orecchio sinistro. (Fig. 1).

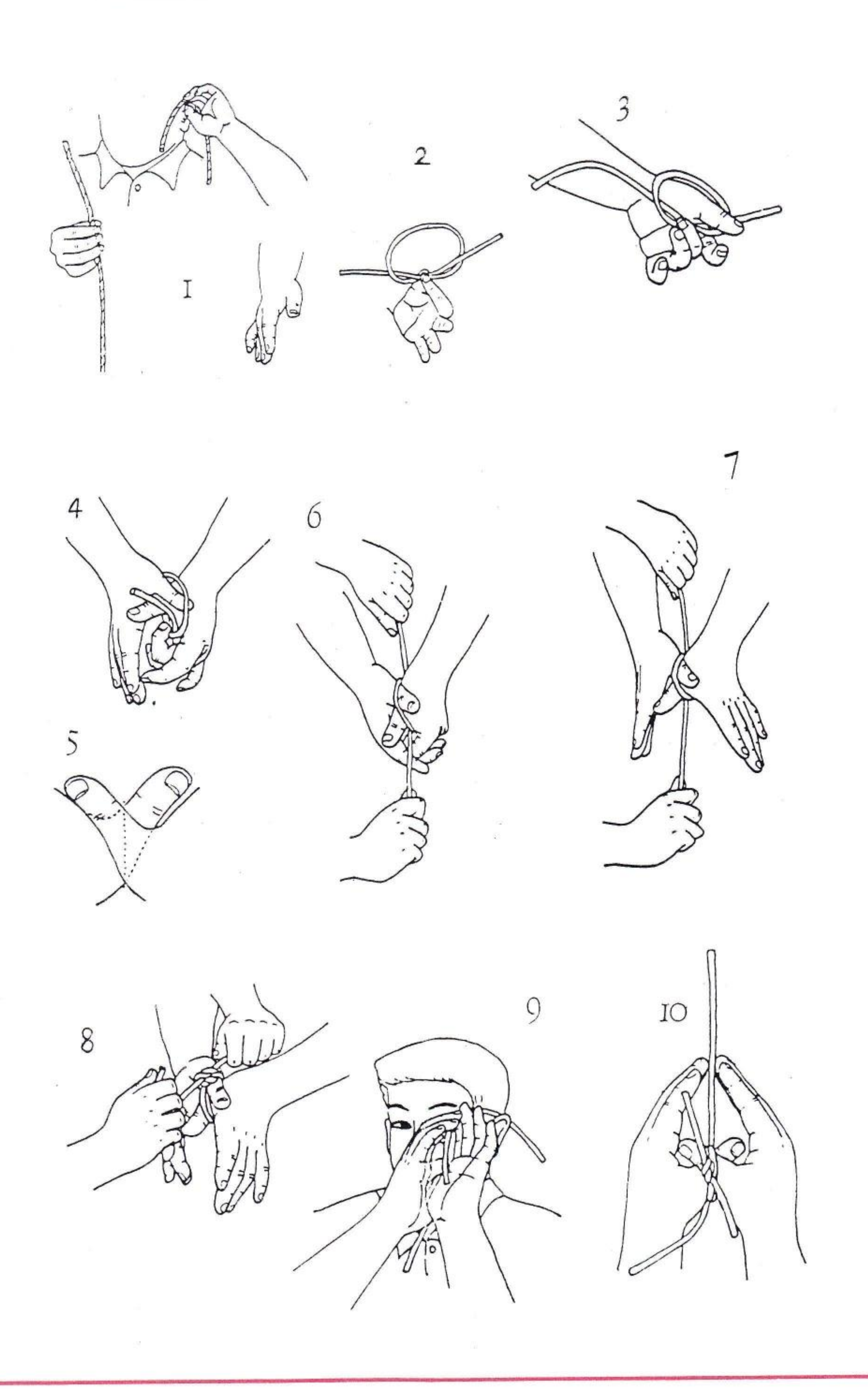
ANNODAMENTO DELLA CORDA PIÙ' LUNGA.

Cominciate a fare un nodo nel mezzo della corda più' lunga con lo scopo di ottenere un anello di 5 cm. di diametro (di più' se avete mani grandi) al centro della corda (Fig. 2).
Passate il pollice sinistro attraverso quest'anello (il nodo è diretto verso il basso). La maggior parte dell'anello deve accerchiare la base carnosa del pollice.
Piegate il medio e l'anulare sinistri affinché le loro estremità possano pressare molto fermamente, contro la base del pollice, il punto più' basso dell'anello; cioè dove si trova il nodo (Fig. 3). Durante quest'azione la mano sinistra si tiene parzialmente palmo in basso in modo che il pubblico non possa vedere questo movimento delle dita.
Inserite il pollice destro nell'anello in modo che i due pollici formino una "V" (Fig. 4); i pollici devono incrociarsi nelle loro basse estremità cioè nel posto dove ciascun pollice si congiunge con la mano formando un angolo di 90° (Fig. 5).
Domandate ad uno spettatore di tirare l'estremità della corda fino a serrare fortemente la vostra pelle (Fig. 6). Il medio impedisce che l'anello sia attirato nel nodo, in quanto l'anello è stretto, esso serra la pelle della base del pollice. Dal momento che sentite la base del pollice fermamente stretta dall'anello, allungate tutte le dita delle due mani (Fig. 7).
Domandate allo spettatore di annodare l'estremità della corda con un doppio nodo alla sommità' dei due pollici (Fig. 8). Precisate allo spettatore di fare il nodo stretto il più' possibile.

ANNODAMENTO DELLA CORDA PIÙ' CORTA

Sollevate le mani al fine di prendere la corda più' corta dietro il vostro orecchio sinistro. Nel corso di questo movimento i palmi delle mani saranno visibili per il pubblico che avrà l'impressione che la corda sia annodata attorno i pollici (Fig. 9). La vista della corda, che annoda la base del pollice sinistro, non indurrà nessun sospetto.
Arrangiate la corda più' corta in modo che le sue estremità siano strette tra le dita dei medi (Fig. 10) e fate scivolare il pollice sinistro sulla corda (Figg. 11 e 12).
Domandate allo spettatore di afferrare le due estremità della corda più' corta e di annodarle stringendo il più' forte possibile (Fig. 13).
Dopo il primo nodo, girate le mani leggermente verso sinistra e domandate alla persona di fare un doppio nodo alla sommità del pollice destro (Fig. 14).
La rotazione delle vostre mani verso sinistra impediscono allo spettatore di annodare il secondo nodo allo stesso nodo del primo.
Domandate allo spettatore di prendere le forbici e di tagliare l'estremità delle corde al di la' dei nodi (Fig. 15).
Sollevate e abbassate le mani più' volte, al fine che il pubblico veda chiaramente le due parti delle vostre mani e delle corde. Tutto apparirà come se le due mani siano saldamente attaccate insieme.
Tuttavia la verità è che il pollice sinistro può agevolmente estrarsi dall'anello, girando la mano sinistra affinché' il pollice sinistro punti direttamente verso la destra (Fig. 16). Invertite il movimento per far scivolare il pollice all'interno dell'anello e alzate il pollice sinistro al fine di riformare la "V" con il pollice destro (Fig. 17). In questa maniera le mani possono essere separate e poi di nuovo riunite molto rapidamente.

MAGIA GENERALE



PENETRAZIONE DELLA BACCHETTA

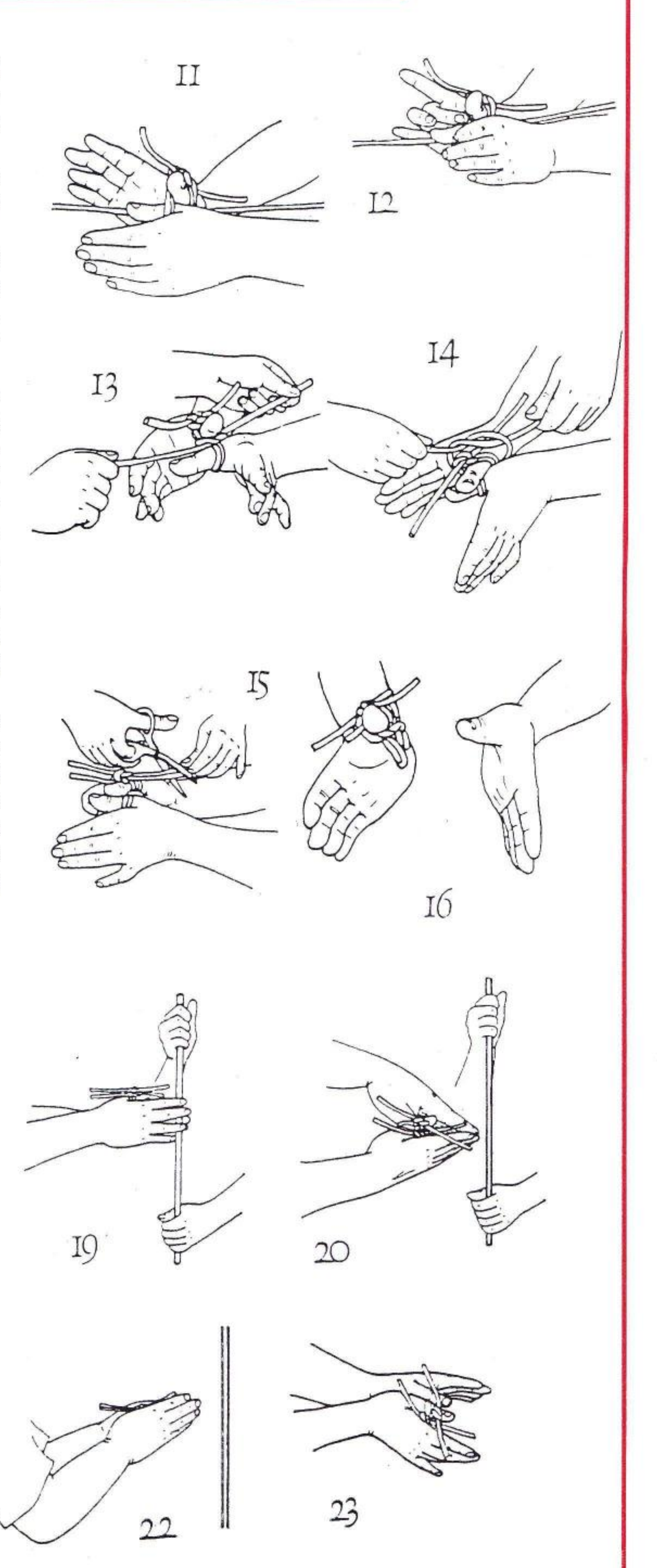
Domandate allo spettatore di tenersi alla vostra sinistra e di tenere la bacchetta verticalmente tra le sue mani (Fig. 18 - attenzione le due mani su questa figura sono state invertite per errore).

È importante che la sua mano destra tenga la sommità della bacchetta. Il suo braccio destro copre così le vostre mani nel suo campo di visione.

Mettetevi di fronte al pubblico e mostrate ciascuna parte delle vostre mani. Giratevi verso sinistra e mettetevi di fronte allo spettatore tenendo le mani direttamente davanti a voi. Stendete le mani finché le dita non tocchino vicino la bacchetta contando contemporaneamente "UNO".

È importante fare nello stesso tempo un piccolo passo in avanti con il piede destro. Mentre avanzate le mani (Fig. 19), portate via il pollice sinistro dalla bacchetta con un movimento, il più' piccolo possibile, all'inizio di questo spostamento (il movimento più' ampio delle mani che si spostano deve completamente coprire tutto il movimento visibile Figg. 20 e 21). Contate "DUE" e riconducete le mani verso il corpo (Fig. 22). Contate "TRE" e avanzate di un gran passo con il piede sinistro, spostando le mani verso la bacchetta. Esse continuano ad avanzare (Fig. 23) - notate che i pollici siano paralleli - la bacchetta si trovi tra le dita, poi tra i pollici, poi tra i palmi (Fig. 24).

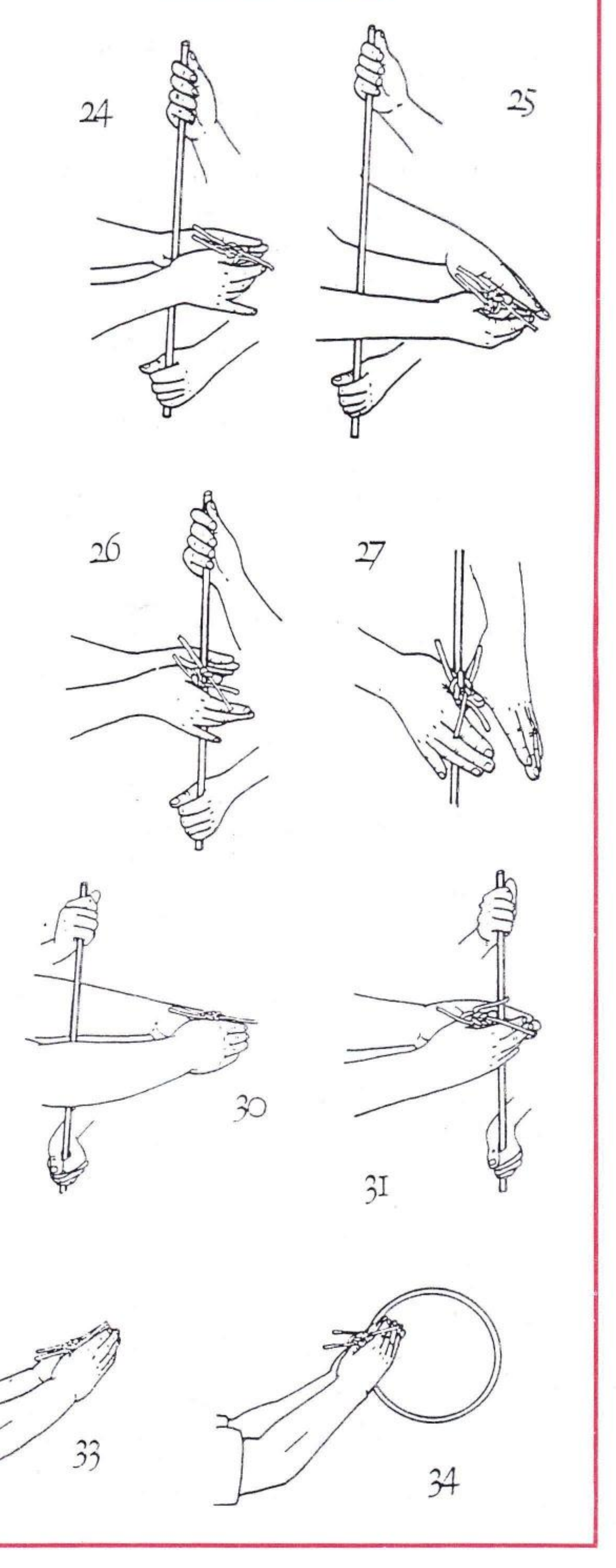
Tenete le mani fermamente giunte palmo a palmo: durante quest'azione la bacchetta scorre tra esse. Il pollice sinistro s'infila non appena possibile nell'anello non appena le mani avranno sorpassato la bacchetta (Fig. 25). Immediatamente mettetevi di fronte al pubblico riconducendo le mani contro la bacchetta e sollevandole per mostrare che sono ancora legate (Figg. 26, 27 e 28). Sollevatele ed abbassatele più' volte. La

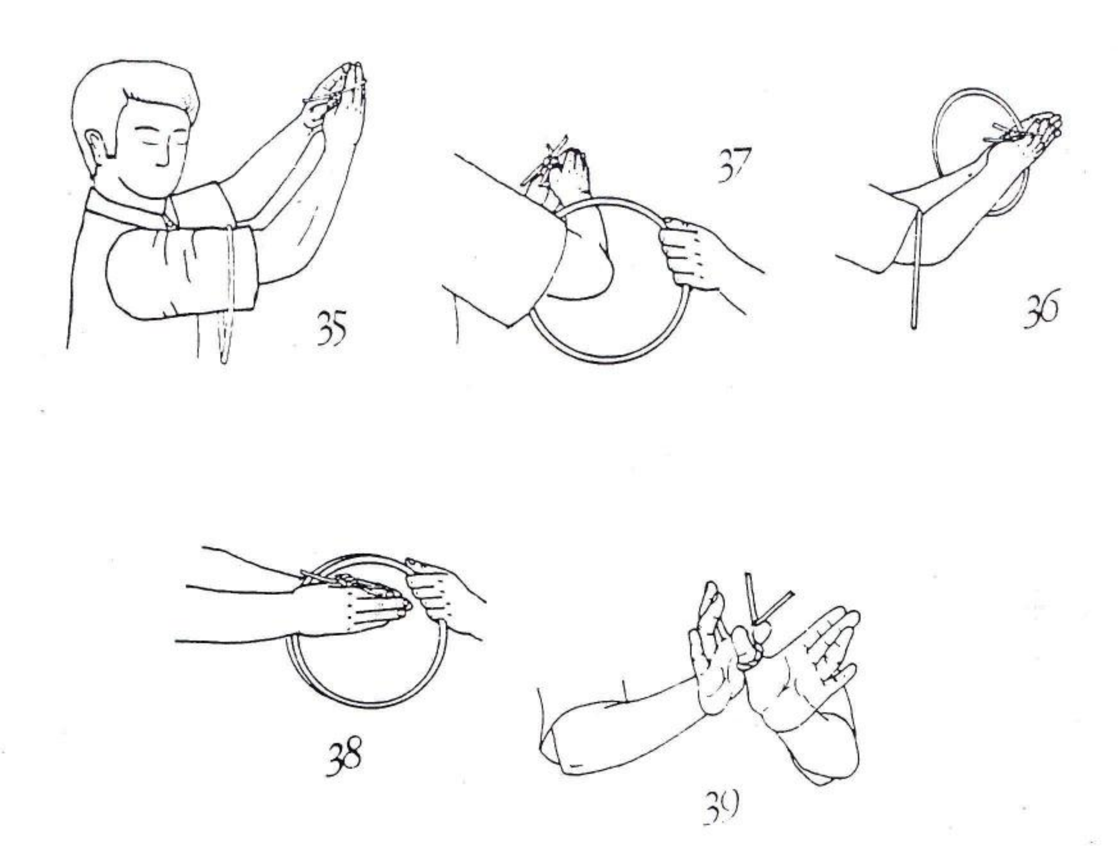


chiave di questa penetrazione è tenere le mani unite tutto il tempo permettendo alla bacchetta di scorrere senza sforzo tra esse. Dovete arrivare ad avanzare le mani in maniera molto soppiatta.
Per invertire la penetrazione, mettetevi di fronte allo spettatore e ritirate le mani finché rincontreranno la bacchetta e si appoggeranno tra esse (Fig. 29). Fermatevi e spostate le mani nel senso opposto (verso lo spettatore) a circa 30 cm. Durante ciò il pollice sinistro si tira fuori dal nodo, mentre le mani continuano ad essere fermamente unite (Fig. 30). Dal momento che il pollice sinistro è libero riportate le mani invertendo le azioni delle Figg. 25 e 26 precedenti (Fig. 31).
Una volta che le mani hanno sorpassato la bacchetta, reintroducete tutto il pollice sinistro nell'anello continuando a riportare le mani verso il corpo. Subito vi metterete di fronte al pubblico sollevando ed abbassando le mani più' volte per mostrarle legate (Fig. 32).
Ricominciate questa penetrazione un poco più' velocemente ma non con il pollice nell'anello dopo il primo passaggio ma invertendo immediatamente l'azione riconducendo le mani e dopo riscivolando il pollice nell'anello.

PENETRAZIONE DELLE BRACCIA DI UNO SPETTATORE

Invitate lo spettatore a lasciare la bacchetta e serrare fortemente le sue due mani mettendosi di fronte al pubblico. Avvicinate le vostre mani al suo braccio destro liberando tutto il pollice sinistro dall'anello. Spostate le mani rapidamente e con calma attorno al suo braccio e riscivolate il pollice nell'anello fin quando non si ricongiungono. Invertite il movimento per uscire di nuovo dalle sue braccia come con la bacchetta.





PENETRAZIONE DEI CERCHI

Domandate allo spettatore di separare le sue mani e prendete i due cerchi (o anelli cinesi). Tenetevi a tre metri circa da lui (egli è sempre alla vostra sinistra e mettetevi di fronte a lui. Spiegategli che gli porgerete i cerchi al fine che ve li lanci uno per uno. Dovrà lanciarveli facendo un leggero arco di cerchio verso l'alto e non in linea diretta verso di voi.

Fate la dimostrazione di ciò che avete detto lanciandogli i cerchi. Mettetevi di fronte al pubblico e stendete le mani per mostrare che sono legate. Quando vi girate verso sinistra per mettervi di fronte allo spettatore, fate scivolare il pollice fuori dell'anello tenendo le mani unite. Stendete le mani puntando le dita nella direzione dove verranno i cerchi (Fig. 33).

Chiedete allo spettatore di lanciare il primo cerchio e fate del vostro meglio perché scivoli dolcemente sul vostro braccio destro senza urtare le vostre mani (Figg. 34 e 35). Camminate verso lo spettatore rimettendo il pollice nell'anello. Mostrategli che le vostre mani sono fermamente legate.

Indietreggiate di 10 passi circa e mettendovi di fronte al pubblico mostrate le vostre mani attaccate. Rigirandovi verso sinistra, di fronte allo spettatore, liberate il pollice. Domandate allo spettatore di lanciare il secondo cerchio e questa volta afferratelo sul braccio sinistro (Fig. 36). Avanzate verso di lui facendo scorrere il pollice nell'anello. Mostrate le vostre mani annodate. Girate il vostro busto leggermente verso destra per permettervi d'impossessarvi del cerchio che pende sul braccio sinistro. Giratevi dall'altro lato cosicchè possiate prendere quello sul braccio destro (Fig. 37).

Su questa copertura liberate il pollice dall'anello tenendo le vostre mani unite. Domandategli di riunire i due cerchi e di tenerli nella mano sinistra. Invitatelo a tirare i cerchi verso lui e lasciateli passare tra le vostre mani che tenete ferme una contro l'altra il più' possibile (Fig. 38). Subito mettetevi di fronte al pubblico e simultaneamente mettete il pollice nell'anello. Mostrate le due mani saldamente attaccate (Fig. 39) e domandate allo spettatore di snodare le corde per liberarvi.

Abbiate delle forbici a portata di mano nel caso che i legami non possano essere disfatti rapidamente.

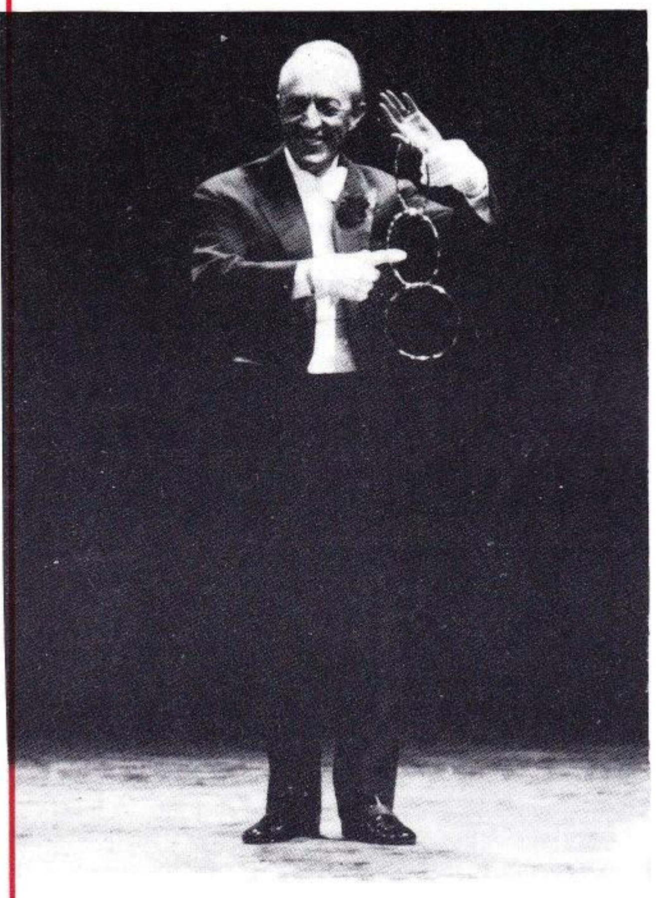
Come per tutti gli effetti occorre provare attentamente tutte le posizioni fino a perfezionare e rendere fluido ogni movimento.

Ma una volta che eseguirete bene e con naturalezza ogni passaggio avrete a disposizione un numero eccezionale ed il successo a portata di mano. Anzi no! A portata di pollice!

a cura di F. RICCARDI

DALLA REDAZIONE





Il Dr. VITO MAGGI (MAXIM)

Caro Tony,

negli anni cinquanta a Cinecittà fu girato un cortometraggio cinematografico a colori, poi proiettato nelle sale cinematografiche, intitolato "IL PRESTIGIATORE", interpretato, niente meno, da KEITH CLARK (PIER CARTIER) famoso manipolatore di sigarette e grandissimo artista di fama mondiale.

Eseguiva magistralmente la impeccabile produzione di sigarette, le tre corde, i "Sympathetic Silks" (fazzoletti annodati e snodati), manipolazioni di carte con le carte scelte infilate sulla spada, e da ultimo spiegava il truccco della produzione continua di uova, del fazzoletto ripiegato (uovo appeso al filo). Il tutto sotto forma di sketch, avente come partner l'attore cinematografico MEMMO CAROTENUTO nelle vesti di un pompiere in servizio. Sarebbe molto stimolante per i colleghi di Roma iniziare una ricerca accurata della suddetta pellicola, pezzo rarissimo della letteratura magica cinematografica, allo scopo di trasferirla poi su videocassetta come dotta lezione di uno dei più grandi prestigiatori moderni.

Auguro buona fortuma a coloro che si daranno da fare al fine di raggiungere lo scopo,poiché credo che "Il gioco vale...,.il prestigio !"

Cordialmente VITO MAGGI

Ti prego di pubblicare sul prossimo numero di "Magia Moderna" quanto segue, in riferimento alla rubrica "La Posta", del N° 6 - dicembre 92 - alla pagina 55 e con titolo "L'illecito legale", a firma DAVIDE COSTI con la data del 15/11/92.

Io VITTORIO BALLI, conosciuto in arte anche come VICTOR BALLI, mi sento offeso dalla lettera di DAVIDE COSTI perchè presente ad uno dei fatti da lui citato e Presidente del noto circolo italiano "Amici della Magia di Torino".

Mi sento offeso perchè da olte 30 anni cerco di salvaguardare gli interessi della magia e di coloro che con il loro operato sviluppano e mantengo alta la nostra arte e molti me lo testimoniano.

E' giusto che si sappia che sono tanti anni che mi batto per creare la massima serietà fra le case magiche italiane e sono stato il primo che ha proposto agli altri Presidenti, alcuni dei quali titolari di case magiche, la creazione di un "Marchio di Qualità Magico Italiano", che dovrebbe essere l'unico Ente a garantire cbe fatti come quelli citati da DAVIDE COSTI, non debbano avvenire e, nella malaugurata ipotesi che avvengano, siano puniti con la giusta severità (questa proposta faceva parte di un più ampio pacchetto che prevedeva anche la categorizzazione del calendario delle manifestazioni magiche e dei concorsi ad esse legate, la creazione di un albo dei giurati per valutare i partecipanti ai concorsi ed un regolamento per i medesimi più aderente alla odierna realtà). Se queste proposte non sono ancora una realtà non si deve incolpare me sicuramente, ma qualcun'altro.

Non è poi vero che io non faccio niente; nel Circolo che presiedo si fanno tante cose che altri non fanno (basta pensare agli esami di ammissioue all'Associazione, che sono una realtà da oltre 20 anni, o alla biblioteca di circa 5000 titoli, unica in Italia in dotazione ad un Circolo, o la proprietà della sede dell'Associazione si badi bene io dico «io»! ma con me ci sono i 250 Soci degli Amici della Magia di Torino).

Tanto per citare una realtà, fra i parametri di selezione per le partecipazioni delle case magiche alle manifestazioni degli

DALLA REDAZIONE

Amici della Magia di Torino, ne esiste uno che osserva proprio la serietà e 1a. capacità oommerciale. Per fare un esempio, la casa magica rea di mettere in commercio abusivamente copie autofabbricate delle cassette di RENÉ LAVAND, vendute legamente da DAVIDE COSTI, non potrà più partecipare a nessuna fiera magica organizzata dal Circolo che presiedo.

Quindi non solo non sono colpevole di quanto ascrittomi, ma da sempre mi batto per il contrario, anche da quando era in uso, specialmente nell'ambito della Lombardia, consorziarsi per l'acquisto di pubblicazioni magiche per poi ricopiarle a minor costo. Dico questo perchè tutti sanno che è la realtà e lo sa anche DAVIDE COSTI.

Io non ho mai ucciso ciò che più amo, altri invece uccidono ciò che non amano ed è inutile che dica chi, come e perchè.

Grazie per l'attenzione e naturalmente.. magici saluti

VICTOR BALLI

Torino, 6 gennaio l993

ZAPPING

R. PANNAIN

La televisione ha sicuramente riscoperto la prestigiazione ed infatti i teleschermi delle principali reti nazionali, sia RAI che FININVEST, e nelle trasmissioni di maggiore importanza della stagione seguitano a proporre prestigiatori e di ottimo rilievo professionale e quindi cominciamo questa carrellata che vede protagonisti: TONY BINARELLI, personaggio fisso di BUONA DOMENICA di CANALE 5, ma questo non ha impedito, agli autori della trasmissione di farci ammirare, quale ospite, quella straordinaria Artista che è TINA LENERT, senz'altro uno dei numeri più originali ed apprezzati di magia femminile.

Egli è apparso anche su altre reti della stessa azienda a cominciare da RETE 4, in a CASA NOSTRA di PATRIZIA ROSSETTI, dove ha trascorso il Capodanno, mentre il Natale lo aveva passato su CANALE 5, in CANZONI SOTTO L'ALBERO, (per inciso una delle trasmissioni di massimo ascolto della stagione con oltre 6.500.000 spettatori); ed il cui momento magico di BINARELLI ha segnato la punta più alta.

Non contento di questo è apparso anche su JUNIOR TV, su ITALIA UNO ed infine su RAI DUE, nella trasmissione DETTO FRA NOI, per una serie di interviste sulla professione di prestigiatore oggi.

CASELLA, personaggio fisso invece della trasmissione domenicale di RAI DUE, è andato anche lui a CASA NOSTRA di PATRIZIA ROSSETTI, su RETE 4, e sempre di questa trasmissione è stato ospite, in un'altra puntata, ALEXANDER.

FRANCESCO SCIMENI ci è stato proposto da BAUDO in PARTITA DOPPIA e si è esibito in grande illusione, che non ci è sembrata troppo nelle sue corde, lo preferiamo maggiormente nelle sue "follie" magico-cabarettistiche che meglio si attagliano al suo stile ed alla sua personalità.

BOB NOCETI è stato invece ospite, per alcune puntate di UNO MATTINA di RAI UNO, con la simpatia e la verve di sempre, vorremmo soltanto chiedergli: *"...perchè in una trasmissione che va in onda dalle 7 alle 10 del mattino si presenta in frac?"*

ALBA PARIETTI e TOTO CUTUGNO, ormai alla ricerca di un successo sempre più lontano hanno proposto, nella loro DOMENICA IN, prima HALDIN, con una eccezionale grande evasione da una vasca piena d'acqua, racchiusa a sua volta in una gabbia, ma a cui una malaccorta regia, con delle pessime inquadrature e cambi di campo non ha dato, certamente, il supporto che meritava. E poi RAPTUS che dopo aver rotto, con grande concentrazione i bicchieri, ha segato e risanato la stessa ALBA PARIETTI.

DOMENICA IN di RAI 1 si è avvalsa anche della collaborazione di DAYANA, che oggi è sicuramente, nel campo del professionismo puro, la prestigiatrice italiana di maggiore presa sul pubblico e con uno spettacolo di grande rilievo. Non abbiamo apprezzato, in questa esibizione le "lamette dalla bocca", non perché riteniamo che una donna debba fare effetti solo a base di fazzolettini, ombrellini e fiorellini, ma perché riteniamo che tutti gli effetti "dalla bocca" se disdicevoli in un uomo vieppiù lo sono in una donna; bellissima invece la sua versione della ZIG ZAG, nuova, moderna e spiritosa, una vera chicca. Su DAYANA, comunque, ne sapremo di più perché sarà uno dei nostri prossimi personaggi "in copertina".

MANIFESTAZIONI

1° GRAN PREMIO VASTERNO'

V. BALLI

C'è voluta l'abilità di IVO FARINACCIA per trasformare, lo scorso 21 novembre, una piccola festa magica in un grande incontro fra prestigiatori. Sospesa per quest'anno «La Notte Magica», IVO FARINACCIA ha organizzato, in memoria del prestigiatore abruzzese VASTERNO', da poco scomparso in un incidente, un gran premio, legandolo ad altre attività magiche di grande interesse.

Come sempre la matrice dell'incontro era all'insegna dell'amicizia e le scarse 10 ore di programma, si sono trasformate in una due giorni magico/amical/gastronomica eccezionale.

Abbiamo iniziato il venerdì pomeriggio con una visita al negozio di IVO FARINACCIA, presso la Galleria Commerciale di Chieti Scalo, dove abbiamo potuto ammirare il vasto assortimento e le esclusive novità che, ben esposte sugli scaffali, invogliavano all'acquisto. Non trascurabile anche il settore delle riviste e dei libri. Un consiglio per chi passa da quelle parti, vale la pena visitare questo negozio magico, ci saranno sempre giochi e attrezzi nuovi da comprare.

La sera è stata riempita con una cena deliziosa a base di pesce. Allo chef ROCCO abbiamo assegnato l'appellativo di «cuoco magico» per la prelibatezza dei cibi serviti. Dopo le naturali ore piccole passate a far magia ci siamo trasferiti a Manoppello, presso l'Albergo Ragno d'Oro, sede ufficiale

dell'incontro, per poche ore di sonno. Nella mattinata del sabato abbiamo fatto i turisti, su e giù fra Chieti, Pescara e dintorni. Poi tutti di nuovo al Ragno d'Oro per il pranzo, che ancora una volta, con la simpatica e bravissima cuoca ANITA, è stato di alto livello. Poi nel pomeriggio sono iniziati i lavori della manifestazione. Alle 15 apertura della Fiera Magica, con i tanti oggetti esposti da IVO FARINACCIA più alcune preziosità di VITTORIO BALLI. Alle 16 iniziava l'asta degli attrezzi usati dal commemorato VASTERNO'. Fra giochi quasi nuovi ed altri veri pezzi d'antiquariato, l'asta, battuta con competenza da VITTORIO BALLI, è stata una gara fra i presenti per aggiudicarsi gli oggetti migliori.
Poi s'è svolta l'eccellente conferenza di JEAN PIERRE VALLARINO, che ha dimostrato come le sue tecniche siano la buona continuazione di quelle dei migliori cardician del mondo, catturando l'attenzione di tutti e strappando grandi applausi ad ogni spiegazione.
Quindi, dopo una brevissima sosta, nel salone dell'Hotel Ragno d'Oro, s'è svolto il pranzo in contemporanea al« 1° Gran Premio VASTERNO» e al Galà della Magia.
Nel concorso si sono esibiti: BEATRIZ & VERONICA, DONATO PALUSCI, LE GRAND VISAGE, LUCHY LUKE, MARIO STRIZZI, OTTAVIO BELLI, RICLY.
La giuria composta da PAOLO BALLI, FAUSTO CONTI, NICODEMO DI PAOLO, PINA DI PLACIDO, PIERGINO IACHINI, DOMENICO ORLANDO e presieduta da FRANCO SILVI, che capitanava una piccola pattuglia di amici arrivati da Roma, ha premiato con il «1° trofeo VASTERNO» BEATRIZ & VERONICA, una coppia di giovanissime ragazze che hanno dimostrato molta buona volontà.
Per il gala, presentati dal piccolo DOMENICO SCAMUFFA e dal consumato VICTOR BALLI, con i suoi nuovissimi interventi di mentalismo, si sono esibiti: MARTIN con il gioco della banconota strappata e ricomposta, JEAN PIERRE VALLARINO con una routines di monete, CLERICO, con alcuni effetti di carte, PAOLO BALLI con il classico gioco delle carte che si sollevano.
Si finiva a far magia ed a cantare fino alle ore piccole del mattino e poi, felici e contenti, tutti a cercare il meritato riposo. La mattina, mentre qualcuno smontava le attrezzature usate per lo spettacolo, altri se ne andavano in giro per l'Abruzzo, chi a veder opere d'arte, chi a cercare prodotti di artigianato esclusivi. Ma per il pranzo, tutti i partecipanti si sono trasferiti a CATIGNANO, un ameno paesino in collina ai piedi delle montagne già innevate, dove al ristorante «La Tana», i vini e cibi dei titolari, VITTORIO e Signora, ma già lo sapevamo da alcuni anni, hanno degnamente concluso l'incontro magico.
Bisogna ringraziare tutti gli amici abruzzesi ed in modo particolare DAMIANO ZOPPO con i suoi aiutanti, che hanno risolto tutti i problemi che si sono presentati e naturalmente IVO FARINACCIA, che nell'organizzare la manifestazione, come sempre, ha profuso energie e passione.
C'è solo da augurarsi un arrivederci in Abruzzo per il prossimo anno e chi non ci sarà... peggio per lui... non sa cosa perde!

TROFEO ARSENIO

E' il giovane "cardician" modenese GIUSEPPE DE VINCENTI il vincitore del V° Trofeo Arsenio, messo in palio, quest'anno, per la sola micromagia.
La competizione si è avuta il 5 dicembre dopo la cena di Gala al circolo della Camera dei Deputati contemporaneamente alle esibizioni ai tavoli di PATRIZIA BELTRAMO, RAOUL CREMONA, JEAN XUAREF, STEFANO MASTROBISO, STEFANO D'URSO, ANTONIO GALEANO, RENATO IPPOLITO e ALAIN IANNONE ed ha concluso la prima delle due giornate di questo consueto appuntamento romano del Gruppo regionale Lazio del CMI.
La seconda sera, presentati da FABIAN, si sono alternati sul palcoscenico del Teatro del Serafico SAMUEL PASQUINI, VITTORIO MARINO, STEFANO ARDITI, CHARLIE e MARA, DAYANA e RAOUL CREMONA.
Durante i due giorni, invece, conferenze di PIZZUTI, LORYA e FABIAN, fiere magiche e spettacolo pomeridiano presentato da LORYA con i FLYNG BROTHERS, ALIVERNINI, TONIUS, VITTORIO MARINO, MR. SANDRO, DIMITRI ed il piccolo RICCARDO. tutti gli ingredienti, insomma, per il piacere dei maghi congressisti e del pubblico degli appassionati dell'Arte Magica.

LE STELLE DELLA MAGIA

M. CASOTTI e F. CAPOMAZZA

"LE STELLE DELLA MAGIA", titolo altisonante per uno spettacolo davvero riuscitissimo! Vivo successo ha infatti ottenuto questa manifestazione magica svoltasi Domenica 29 Novembre al Teatro ragazzi di Napoli. Gli organizzatori si sono fatti letteralmente in quattro (pur essendo solo in due!) per la buona riuscita dello spettacolo, una cui sintesi è stata trasmessa dal TG3 e da alcune importanti TV locali. E' d'obbligo un sentito ringraziamento a tutti i partecipanti, che hanno lavorato gratuitamente, e a coloro che sono stati "dietro le quinte" di questo show. Speriamo sinceramente che tutto questo abbia fatto riflettere tante persone che sprecano le loro energie per criticare questo o quello, ma che mai costruiscono di loro iniziativa qualcosa di concreto. Poco ci importa se qualche "personaggio" ha cercato,mosso dai peggiori sentimenti, di criticare in modo poco sereno e, quel che è peggio,offensivo, il nostro operato; "Vulpis ait: nondum matura est". Ed ecco l'immancabile cronaca dello spettacolo: Il compito di "rompere il ghiaccio" è stato affidato ad ELITE, che ha presentato un numero classico di magia generale; l'impatto sul pubblico è sato buono,anche se quest'artista è stato penalizzato da un improvviso guasto all'impianto di amplificazione. FABIUS ha invece proposto un numero comico molto gradevole (tavolo gag) facendo al tempo stesso sorridere e stupire il pubblico. HERTON ha eseguito con molta personalità ed eleganza un numero di magia generale; anche dal punto di vista tecnico quest'artista appare notevole. MARK, giocoliere di successo,reduce da alcune apparizioni televisive, ha creato un'atmosfera davvero irresistibile, mescolando co-

lori e musica. MARIO IL MAGO ha coinvolto i bambini con un numero molto divertente e "colorato", forse un po' troppo lungo, ma comunque molto apprezzato dal pubblico infantile. PARICK & MAX hanno presentato effetti di notevole impatto visivo a ritmo di musica suggestiva ed attuale. "Dulcis in fundo", ALBY RADAMS si è prodotto in un numero a dir poco eccezionale: originalissima l'idea del mago vecchio che alla fine...ringiovanisce, perfetta la scelta musicale, impeccabile l'arte della scena; insomma, un artista con la "a" maiuscola! Presentatore dello show, MASSIMILIANO FOA', attore e cabarettista prima che mago, dotato di un'invidiabile "verve". Egli ha perfettamente "riempito" i tempi necessari alla sistemazione del palco. Molto apprezzato il "siparietto" in cui MASSIMILIANO si cala nei panni di...OTTO PANZ, uno scienziato-mago pazzo! Gli scroscianti applausi che hanno sottolineato la passerella finale sono stati l'unica ma enorme soddisfazione per chi aveva lavorato (sodo) per questo spettacolo.

SUCCESSI

VIGEVANO: La famiglia di AURELIO e MILENA PAVIATO è stata allietata dalla nascita di NICOLO', che i maghi comincino a crescere e a moltiplicarsi? qualcuno sostiene che adesso il repertorio di PAVIATO potrebbe arricchirsi della "moneta nel biberon", ma, scherzi a parte, anche a loro i nostri auguri più sinceri.

MILANO: AL TEATRO NUOVO ha debuttato il nuovo spettacolo di ARTURO BRACHETTI, la commedia IL MISTERO DEI BASTARDI ASSASSINI, con la partecipazione di MONICA SCATTINI e ROBERTO CITRAN. Unanime il consenso di pubblico e critica, per questo lavoro che vede BRACHETTI, come attore che sfrutta le sue impareggiabili doti di trasformista. Dopo Milano la tournée toccherà le principali piazze d'Italia, non perdete l'occasione di vederla.

BOLOGNA: AL TEATRO SALA EUROPA ha debuttato il nuovo spettacolo teatrale di TONY BINARELLI, "IL MONDO DELLA MAGIA", che vede in scena: MIRKO MENEGATTI, MEGI, ERI METAL MAGIC, SAMUEL e DAYANA oltre a due splendide indossatrici che affiancano BINARELLI nei suoi siparietti.
Questo spettacolo, ispirato ai grandi spettacoli compositi americani, ha l'obbiettivo di portare al pubblico del teatro la prestigiazione, in una sorta di cavalcata storica dei suoi personaggi, interpretata dai vari partecipanti.
Lo spettacolo si avvale della regia di MASSIMILIANO BRANDOLI, e della organizzazione della WORLD INTERNATIONAL ARTIST di TONY TOSCANO.

U. S. A.: La rivista americana GENII, dedica la copertina del numero di gennaio 1993, al nostro ALDO COLOMBINI e ben 8 pagine alla sua vita ed alle sue magiche creazioni. Prestigioso riconoscimento che conferma il successo ottenuto da COLOMBINI negli STATI UNITI, che più volte abbiamo sottolineato su queste pagine.

FRANCIA: la prestigiosa rivista francese ARCANE dedica ampio spazio alla personalità ed alle creazioni di TONY BINARELLI, in un'apposita rubrica di questa rivista che intende presentare al mondo magico francese le personalità più rilevanti del mondo magico internazionale. Nella premessa il redattore il redattore paragona BINARELLI a COPPERFIELD, a noi sembra eccessivo, ma non possiamo che ringraziare i nostri amici francesi per questo riconoscimento.



ITALIA: Organizzata da RING 204 di ROMA dell'I.B.M. si è svolta la tournée del prestigioso artista americano JAY SCOTT BERRY, che ha toccato le seguenti città: MILANO, BOLOGNA, PADOVA, ROMA, TARANTO e PALERMO.



da queste pagine il nostro sentito ringraziamento a tutti coloro che hanno collaborato: GIANLUIGI CLERICO per aver creato il contatto, OTTORINO BAI e ALESSANDRO SIOLI per l'organizzazione a Milano, GIANNI LORIA per BOLOGNA, MASSIMO BALLARIN per Padova, CARMELO CONDORELLI per Taranto e ROBERTO LO NIGRO per Palermo; e naturalmente tutti coloro che sono intervenuti alle conferenze decretandone il successo..

APPUNTAMENTi
F.Riccardi

2-4 APRILE 1993
BOLOGNA
Riunione CMI
Palazzo dei Congressi
Contattare:
Dott. DOMENICO DANTE
Tel. 0445/364512
ITALIA

9-11 APRILE 1993
CHRISTCHURCH
22° Congresso Nazionale
Contattare:
P. J. SWEENEY
P.O. Box 2203
CHRISTCHURCH
NUOVA ZELANDA

24-25 APRILE 1993
BRUXELLES
20° Congresso Magico Belga
Contattare:
KLINGSOR
12, Rue des Chartreu
B-1000 Bruxelles
BELGIO

19-22 MAGGIO 1993
SAINT- VINCENT
Congresso Magico Internazionale
Contattare:
Amici della Magia di Torino
Via G. Savonarola, 6
10128 TORINO
ITALIA

Prima anticipazione sugli artisti partecipanti:
- **USA:** DALE SALWAK, JADE, JOHN CARNEY
- **RUSSIA:** VLADIMIR DANILIN
- **CANADA:** MARTIN NASH
- **OLANDA:** SYLVIA
- **INGHILTERRA:** JULIE BARRAS
- **FRANCIA:** CYRIL HARVEY
- **ITALIA:** SCIMEMI, MILTON che prenderanno parte, insieme a molti altri artisti, di cui vi daremo altre anticipazioni nel prossimo numero, ai due galà da scena, al galà di close up ed alle conferenze. Sono annunciate oltre 20 case magiche

COMUNICATO

INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS

Le autorità italiane, preposte alla operatività dell'organizzazione italiana dell'I.B.M. (COMM. FERNANDO RICCARDI, International V. President - PROF. GIAMPAOLO ZELLI, Territorial V. President) ci comunicano il cambiamento della sede della direzione centrale dell'I.B.M., che è, a datare dalla data odierna:

INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS
Headquarters Office
P.O. BOX 19090
ST. LOUIS, MO 63119-4771

I soci I.B.M. che hanno diretti rapporti con la sede centrale dovranno quindi rivolgersi al segnalato indirizzo, tutti coloro invece che, facendo parte del **RING 204 di Roma,** usufruiscono della segreteria dell'

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARTE MAGICA
Via Montaione 12 - 00139 ROMA
TEL. 06/ 88629 67 FAX 06 88328610

possono inviare a quest'ultima ogni loro comunicazione.

Questo cambiamento della Sede Centrale dell'I.B.M., comporterà, sicuramente, un ritardo nella spedizione agli associati dei DIPLOMI E TESSERE 1993, nonchè nella consegna dei numeri 1993 della rivista THE LINKING RING, ce ne scusiamo, fin da ora, con i nostri associati.
Tale comunicazione è stata trasmessa anche ai Direttivi dei RING 223 di Milano, 108 di Napoli, e 301 di Taranto, i cui associati possono rivolgersi alle relative segreterie per ogni loro esigenza.



GEENNA

di
Lamberto Desideri

Nel numero scorso abbiamo riportato, per l'ennesima volta, uno dei tanti episodi di scorrettezza commerciale che si verificano in quasi tutte le fiere magiche (nella fattispecie ne segnalavamo uno, piuttosto comico relativo alla duplicazione illegale delle videocassette).

Lo stesso argomento è stato trattato in una lettera pubblicata sia su questa rivista (n. 6, dicembre '92) sia su Magia Moderna (stesso numero – stessa data), da parte del titolare di una casa magica italiana ma di fama, ormai possiamo dirlo, internazionale, che ha avuto la dabbenaggine di esternare anche lui le sue lamentele chiamando in causa, a dire il vero un po' pesantemente, "i Presidenti".

Questa volta, naturalmente, le risposte non si sono fatte attendere ed anzi hanno trovato spazio in calce alla lettera stessa.

Quella di Qui Magia è stata in linea con l'orientamento moralizzatore più volte espresso mentre l'altra, su Magia Moderna, trasformava magicamente questo ingenuo commerciante da accusatore ad accusato, con le seguenti parole che citiamo testualmente senza aggiungere né virgole né accenti:

"Non mi risulta che prima di questa lettera sia stato fatto alcun esposto ne al C.D. del C.M.I. ne al Collegio dei Probiviri.
E' troppo comodo scaricare su altri responsabilità invocando etica e amore per la magia che troppo spesso si identificano con interessi commerciali personali.
Se il Signor DAVIDE COSTI *ritiene di essere stato leso dovrebbe a mio avviso fare istanza agli organi preposti (e non al Presidente che competenza in tal senso non ha) facendo nomi e cognomi di quanti hanno copiato giochi e/o videocassette.*
Sicuramente il Collegio non si tapperà nè gli occhi né le orecchie."

Se questa posizione fosse stata assunta dagli organizzatori del Premio Battigelli di Milano, al quale ci riferiamo per l'episodio citato, non ci sarebbe stato nulla da eccepire: non era infatti possibile prevedere quanto è poi accaduto e, pertanto, nessuna colpa poteva essere loro attribuita.

Ben diversamente stanno però le cose quando a dare una simile risposta è l'organo del C.M.I. il cui C.D., il Presidente, i Probiviri e tutti i soci hanno sotto gli occhi, ad ogni riunione nazionale, grandi illusioni appena apparse in qualche special televisivo, spudoratamente copiate, non confuse tra altri attrezzi sul tavolo del venditore, ma messe in mostra, senza veli, talvolta al centro della sala; per non parlare poi di un intero stand in cui si vendono esclusivamente videocassette pirata esposte senza ritegno.

In questi casi, che sono soltanto i più eclatanti, non crediamo che il Consiglio si sia "tappato occhi e orecchie".
Ha visto e sentito bene, come chiunque altro, ma non ha voluto o potuto prendere provvedimenti.
Perché?

Aspetta forse la regolare "istanza agli organi preposti" anche per fare una semplice operazione di pulizia, dimenticando che lo stesso regolamento interno del C.M.I., tutela l'esclusività delle invenzioni, routine, testi ecc.?

O certi interessi commerciali, questa volta si, illegittimi e che senz'altro non vanno d'accordo con l'etica e l'amore per la magia, non possono essere toccati?



Le elezioni per il rinnovo del Consiglio Direttivo del C.M.I. si avvicinano e, per la prima volta nella storia del Club, si è verificato un fatto nuovo: qualsiasi socio può candidarsi ed esporre idee e programmi in una rubrica elettorale creata sulla rivista.

Questa apertura democratica, voluta coraggiosamente dal Presidente DANTE e approvata dal Consiglio, potrebbe portare nuovi validi elementi a lavorare per il Club ma, soprattutto, permetterà a tutti gli anonimi contestatori dell'attuale presidenza di uscire allo scoperto e prendere una posizione chiara e inequivocabile, esternando i loro reali progetti e abbandonando tutti quegli attacchi personali che con la gestione del C.M.I. nulla hanno a che fare.

Siamo quindi in attesa del prossimo numero di Magia Moderna per vedere se il coraggio sta da tutte le parti e se si saprà portare tutto quanto si è sostenuto di fronte al giudizio dei soci.

In caso contrario dovremo ritenere essersi trattato unicamente di velleitarismo legato o meno a malanimo verso alcuni componenti del Consiglio.

PUBBLICITA'

VALIGETTA SYNTESIS



IL GRANDE SUCCESSO OTTENUTO DALLA VALIGETTA VANGUARD, PER IL CLOSE UP, E LA COSTANTE RICERCA DELLE ATTREZZATURE CHE CONIUGHINO IMMAGINE E PRATICITA', CI CONSENTONO OGGI DI PROPORVI LA VALIGETTA ILLUSTRATA NELLA IMMAGINE FOTOGRAFICA.

Si tratta di una valigia 48 ore, suddivisa in scomparti, particolarmente utile per la magia da scena, perché consente, una ottimale disposizione di tutto il materiale necessario, al vostro spettacolo. Oltre tutto, poggiata aperta su una sedia, può agevolmente sostituire il tavolo.

Realizzata in pelle artificiale su una struttura portante rigida e solida ha le seguenti misure cm 46 x cm 33 x cm 16, altezza espandibile a soffietto a cm 22 che rispecchiano le caratteristiche internazionali dei "cabine bagage".

Lit 195.000,

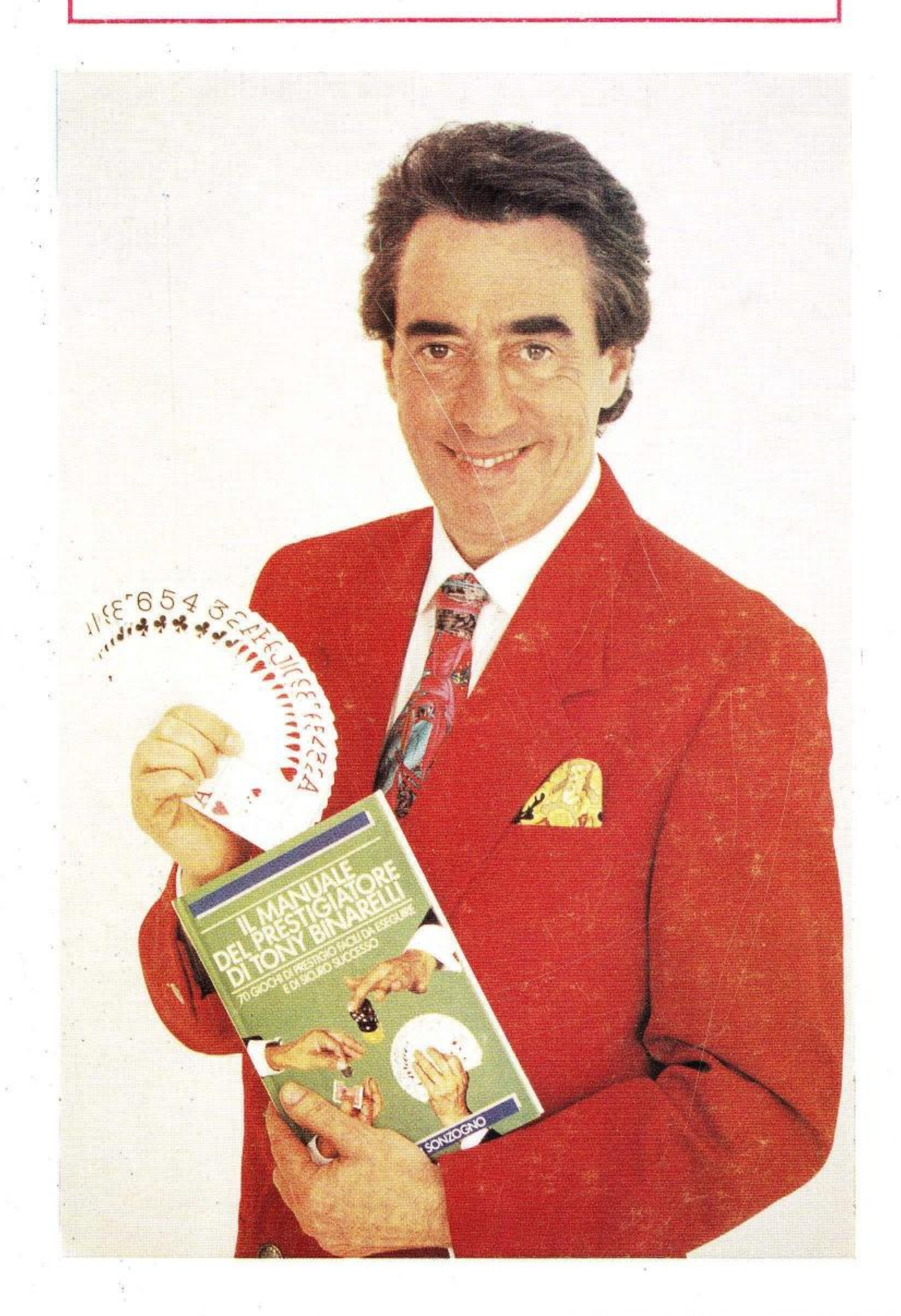
direttamente a casa vostra, comprensive delle spese di spedizione indirizzare le richieste mediante VAGLIA POSTALE a:

PLAYMAGIC s. r. l. - Via Montaione 12, 00193 ROMA
A TUTTI GLI ACQUIRENTI LO SPECIALE OMAGGIO

SUPERMENTALISMO

un effetto da scena e close up, firmato TONY BINARELLI

NOVITA' IN LIBRERIA



IL MANUALE DEL PRESTIGIATORE

IL NUOVO LIBRO DI TONY BINARELLI

Edizioni Sonzogno

70 effetti spiegati in 170 pagine con oltre 300 illustrazioni

Lit. 30.000

IN LIBRERIA E PRESSO LE MIGLIORI CASE MAGICHE ITALIANE